NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1986 第14号

●NAMCOT NEW GAME

WALKÜRE

SF STORY

BABEL · SKYKID

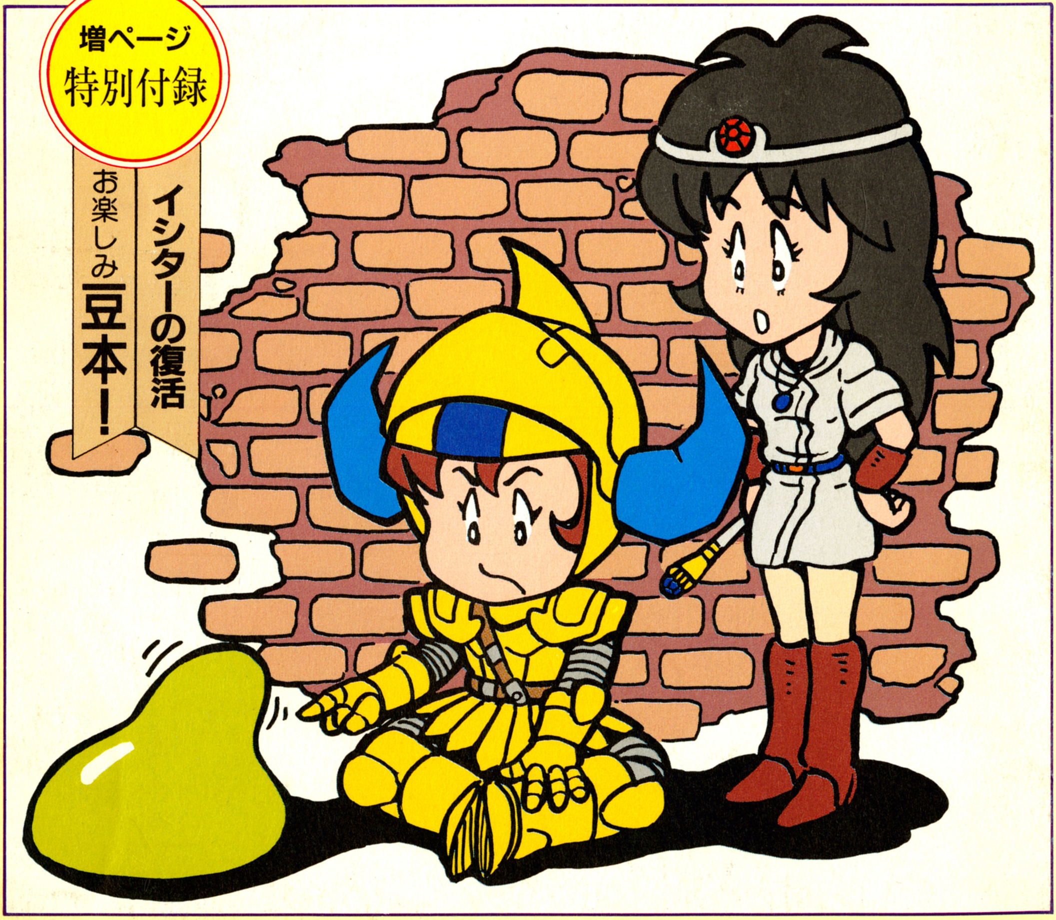
GOGONOKUNI MAKENAIKUN

●NEW GAME

NG TALK

THUNDER CEPTOR

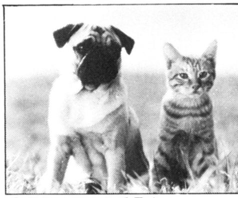
THE RETURN OF ISHTAR



TOPICS

子猫物語

The Adventures of Chatran



Ⓒ子猫物語製作委員会

「子猫物語」のキャンペーンに、チャトランのバボットが大活躍！

好評上映中の映画、「子猫物語」。この主人公の猫チャトランと、親友の犬プー助のバボット（空気膜ロボット）が、キャンペーンで全国を回ります。これを記念して、抽選で10名様に映画紹待券をプレゼント。宛先はNG編集室「子猫物語」係。メ切は8/5。住所・氏名を 忘れずにネ。

ITALIAN TOMATO

イタリアントマトに'86サマーケーキ新登場！

イタリアン・トマトは、ナムコが経営してるってことはもう知ってたかな？

さて、このイタトマの自慢は何と言ってもおいしーいケーキ。でも種類が多くてどれを食べるか迷っちゃうなってキミに、この夏おススメのケーキをご紹介。

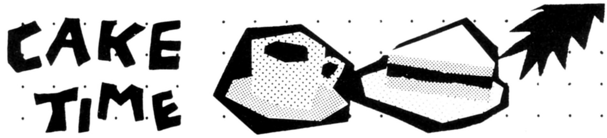
ひとつは**「ヨーグルト ムース」**。健康時代のダイエットムースを使っていて、ライムの酸味がさわやかなケーキ。

もうひとつが、**「エアードベレー・トルテ」**。これもローカロリーだよ。さらに、大粒の苺をサンドした、とってもリッチな苺のムースケーキなのだ。

どちらも、彼や彼女とのデートタイム、お友達とのティータイムにピッタリだよ。

〈お店紹介〉東京・新宿南口のミロード7Fにあるイタトマは駅から1分とかからない便利なところ。ぜひ来てみてね。※

※イタトマかやステキなテレフォンカードを5名のみなさまにプレゼント。宛先はNG編集室「イタトマ係」まで。



GAME BOOK

ファン待望の「ドルアーガの塔」第一巻がいよいよ登場！

●お待たせしました

「ザ・タワー オブドルアーガ①（悪魔に魅せられし者）」がいよいよ8月6日、東京創元社から発売です。待ちくだびれた君、遅れてゴメンネ。でも中味は超充実。なんとビデオ・ゲームと同じ60階すべてをお見せします。

となると、到底1冊にはおさまりきれず、20階ずつを1冊にまとめ、3部作としてお届けすることにしました。S・ジャクソン氏の「ソーサリー」4部作に追いつけ追いこせを目標に、ぐわんばりますので、ぜひ3冊そろえてネ。

今回は、第1巻だけです。2巻、3巻は、それぞれ10月、12月の発売予定です。よろしく。

●当選者発表！

さて、プレゼントにたくさんのご応募、どうもありがとう。

幸運な当選者5名は、群馬県のイナカモノ畑村貴之君、ゼビウスの時も応募してくれた江戸川区松田王俊君と天満亮彦君。素敵なイラストをつけてくれた北海道の結城卓也君と鈴木由孝君。必ず送るから買わないでね。そして、君たちは特別に、原戦力点と原体力点を2ポイントアップしてゲームを始めてよい。

残念ながらハズレた方、本屋さんで1巻は買ってみてね。でも、それほどがっかりすることもないよ。引き続き、「ドルアーガの塔」2巻目のプレゼントがあります。

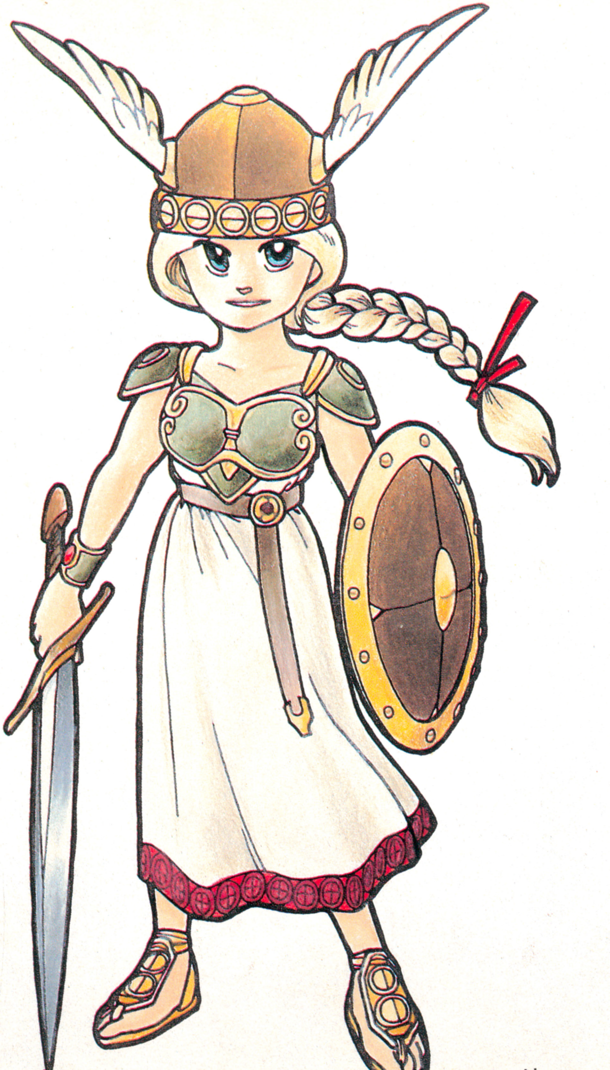
●プレゼントへの応募方法

ご希望の方は、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④電話番号⑤次に出してほしい作品の希望、を書いて、NG編集室「ゲームブック・ドルアーガの塔 2巻目」係宛に送ってください。

また、1巻目を読んだ方、意見や感想があれば、どしどしお便りくださいね。



※●イタトマ・新宿ミロード店 TEL(03)349−5818



WALKÜRE



SKY KID

POST CARD

NG

POST CARD

NG

© 1986 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

NG
namco COMMUNITY MAGAZINE

NO. 14 1986

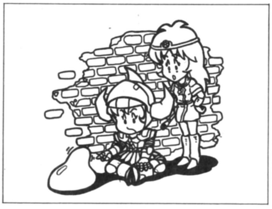
CONTENTS

NEWGAME





編集
●
レイアウト
●
㈱ナムコ
デザイン課
NG編集室



COVER

ホントに憎ったらしい
スライム!!
もう、突っついちゃうぞ
イラストレーション　篠崎雄一郎



namcot　17　ワルキューレの冒険　　256×256Kbit ROM搭載で3,900円

ストーリー

はるか昔、永遠(とわ)の生命(いのち)をもっていたマーベルランドの人々は、人口増加による食料不足に苦しみ、争いと略奪の日々を過ごしていた。

闇夜を切り裂く悲鳴、天空を揺るがす怒声――マーベルランドは悪魔の巣と化していたのである。

しかし、この状態に神は黙しているはずもなかった。

「悪魔どもよ、2度とこの世に現われるでない。そして、人々よ、今までの行いを悔い改め、これからは〝限られた時〟をせいいっぱい生きるがよい」として、小高い丘に築いた大時計に〝時の鍵〟を差し込み、悪魔を時の狭間(はざま)に封じ込め、マーベルランドに平和を取りもどしたのである。

ところがある夜。死を恐れた男が〝時の鍵〟を抜きとってしまった――そう、悪の化身ゾウナが甦ったのだ。

こうして、再びマーベルランドはゾウナの放った魔物たちであふれかえり、人々は絶望のどん底に落ち入ったのであった。

「助けてくれ神さま!」

この悲しみに包まれた極限の叫びは、神の子ワルキューレの胸にこだました。

美しい女戦士に身を転じたワルキューレはゾウナを倒し、地上に平和を取りもどすべく旅立ったのである。



さて、いよいよお待ちかねのワルキューレの冒険・時の鍵伝説が発売になるぞ。

このゲームはFCファン待望の本格派アドベンチャー&ロールプレイングゲーム。しかもキーワード付きだから、長時間のプレイも安易になったんだ。

そして、このゲームのキーポイントは上にある地図をしっかりと把握するということ。これはカセットにオマケでついているから便利だね。

これがないと現在地も良く分からなくなっちゃうから、ゲームをする時は必らず横に置いておくようにしようね。

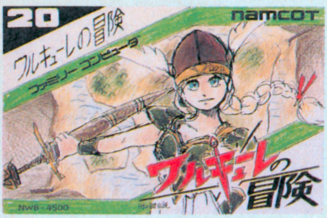
地図は上図のとおり3つの島に分かれているんだけど、移動方法は5つ。ここでは4つだけ紹介するからキチンと読んでね。

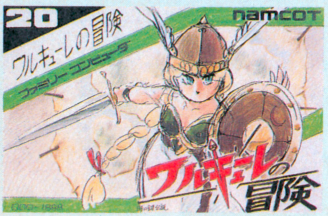
まず、1つには、はじまりの国のかんむり岬から船で移動する方法。2つめは、島の鳥居からワープする方法。これは、ワルキューレの向いている方角でワープゾーンが決まるからためしてみてね。3番めは井戸からのワープ。これも実際にロールプレイングしてみてよ。そして最後にマッコウ（クジラ）に乗っての移動だ。

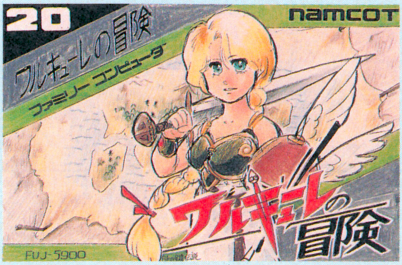
もう1つは……と、やっぱりナイショにしておこう。これを話したらゲームがつまらなくなっちゃうもんね。

制作裏話

●ゲームを作るのにも色々な過程が必要になってくるわけだけど、今回は、主人公ワルキューレの秘話を紹介することにするね。





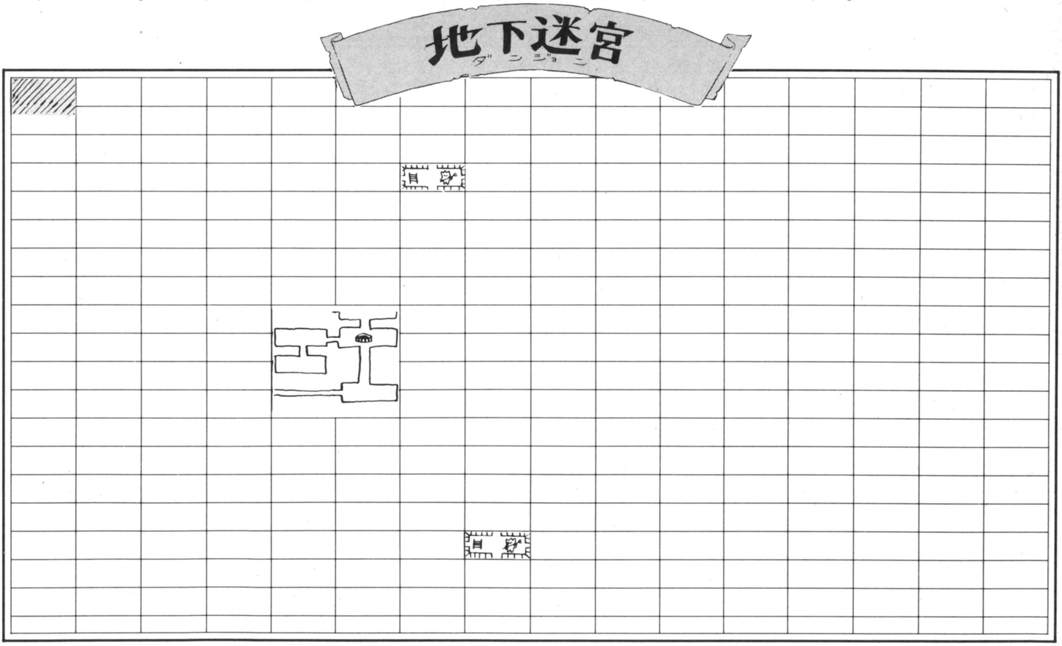


このカセットを見てください。上にあるのは初期設定で描かれたワルキューレです。ほんとカワイイね。でもこれじゃあまり強そうに見えないから左のように変わってきたんだ。

お店に売っているもののリスト

アイテム	使用回数	GOLD	用途	アイテム	使用回数	GOLD	用途
ランプ	4	$32	地下迷宮を照らす	パワーおの	∞	$1200	木を切る、etc.
パワーランプ	∞	$800	地下迷宮を照らす	ショートソード	∞	$16	P=STRL/16+8
回復剤S	1	$64	体力を32P回復させる	ロングソード	∞	$160	P=STRL/8+16
回復剤L	4	$320	体力を32P回復させる	パワーショートソード	∞	$800	P=STRL/16+32
解毒剤S	1	$48	毒による体力減少を止める	パワーロングソード	∞	$1600	P=STRL/4+16
解毒剤L	4	$240	毒による体力減少を止める	マント	4	$240	大気温から体を守る
シルバーキー	4	$160	宝箱、扉を開ける	ヘルメット	4	$320	敵からのダメージを半減する
ゴールドキー	∞	$1600	宝箱、扉を開ける	テント	1	$800	知力をリミット値まで回復させる
おの	40	$64	木を切る、etc.	パワーテント	4	$4000	知力をリミット値まで回復させる

★上に掲げた表はお店で売っているもののリストだ。GOLDとしたのはそのアイテムを買うための値段で、ゲーム画面ではアイテムの前に立つと表示されるぞ。また、お店では買うだけじゃなくて、余分なアイテムを売ることもできるから、資金不足の時には利用しよう。でも、ここにあるアイテムの他にもっと強力なものが島のどこかに隠されているから、しっかりさがそうね。



★これが地下迷宮の地図だ。しかし、これを見たら一目りょう然――というわけにはいかない。そこがRPGのオモシロイところだからね。自分で体験しながら地図を作ってほしいんだ。そこで、注意してもらいたいのは、この地下迷宮地図は、マーベルランド全体の地下地図になっているということ。だから、色々な迷宮が混在しているし、マス目も一部屋を表わしているだけで、地上地図の一マスには対応していないのです。でも位置関係を知るためには地上地図と対応させなきゃいけないよ。

星座別アドバイス



3/21〜4/20
おひつじ座
激しい闘争心をもち積極的な反面、暴走する危険性も。



4/21〜5/21
おうし座
忍耐力と粘り強さはあるが、用心深さがたまにキズ。



5/22〜6/21
ふたご座
幅広い方面に才能を発揮するが、健康面に要注意。



6/22〜7/23
かに座
持ち前の感受性が強すぎるため、好不調の波が大。



7/24〜8/23
しし座
独立心や向上心が旺盛。スタートダッシュがカギに。



8/24〜9/23
おとめ座
知的ムードとソツのない行動が好結果を呼ぶことも。



9/24〜10/23
てんびん座
常識的な性格の持ち主。ときにはハメをはずすのも吉。



10/24〜11/22
さそり座
鋭い洞察力はあるがガンコすぎるのがたまにキズ。



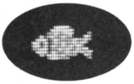
11/23〜12/22
いて座
努力家で働き者のアナタ。でも、もう少しの工夫が必要。



12/23〜1/20
やぎ座
持久力があり、働きものですが秘密主義はチョットね。



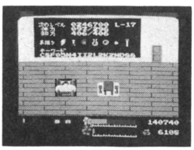
1/21〜2/19
みずがめ座
独創性が豊かなアナタ。でも感情の起伏が激し過ぎ?



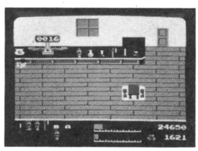
2/20〜3/20
うお座
少し二重人格的なところが見えます。ものごとは堅実に。

ワルキューレの冒険は、星座と血液型をインプットして、キミだけのワルキューレの性格が作れるぞ。特に上の星座別の性格はゲームにかなりの影響力を持たらすから、アドバイスをしっかりと読んでゲームにチャレンジしてみてネ。あとは神のみぞ知ること——ナンチャッテね……。

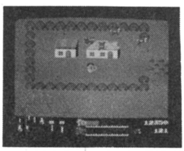
●ワンポイントアドバイス●



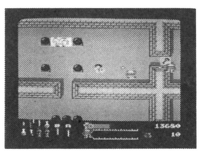
●戦いは長い。疲れたら必らず宿に入ろう!
コンティニューモードでは、最後に宿に入った時の状況を記憶しているから、コマメに入ろうぜ。



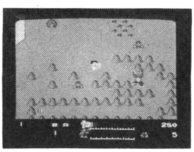
●アイテムは同時に8個までしか持てないよ
お店に入ったら、余分なものは売ってしまおう。このセレクションがとても大切なんだ。



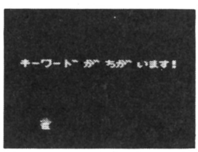
●宿に入る前は体力の魔法を使いきろう
これはちょっとしたテクニックこうすれば、取られるお金が少なくてすむぞ。



●地下迷宮では地図をしっかりと憶えよう
地下には、強敵とステキなアイテムが待っている。迷子にならないように注意しようね。



●シーザスを倒す時は周りの敵に気をつけて
シーザスに夢中になっていると周囲の敵から総攻撃をくうことになっちゃうんだ。



●キーワードはしっかりメモしようね!
0とOはマチガイのもと。それとキーワードを入れても下級のアイテムは失われることに注意。

古代神話のナゾにつつまれたバベルの塔に挑む、われらがインディー・ボーグナイン



namcot 16 バベルの塔　256×256Kbit ROM搭載で3,900円 好評発売中



ストーリー

「バベルの塔」は、古代バビロニア人が、王の命を受けて"天と地のきずな""神の階段"として建立したジッグラトである。そこにはバビロンの至上神アヌやマルドゥクをまつり、頂上には神々のくつろぎの場としての美しい庭園があったという。

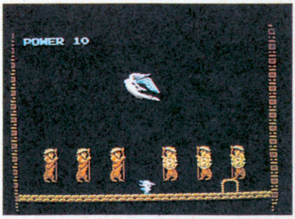
バベルの塔の各フロアは迷路になっているんだ。君はインディーになって、不思議な石を組みかえて、ツタをたどり、雲やジュウタンに乗って出口にたどりつかなくてはならない。石を一回持ち上げるたびにパワーが1ポイント減る。パワーがなくなる前に出口にたどりつくようにね。



これがウワサのビッグパスワード。空中庭園への入口？



デッケーな。キミはもうこの壁画を見ることができたかな。



最初の壁画の面だ。ここはもうクリアーできるよネ。

登場人物



主人公インディー▼
考古学研究者。武器も持たずにこの塔へやってきた。

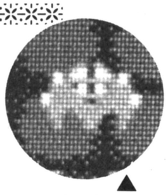


▲ウル
塔の呪縛霊。突然現われてはインディーを追いかける。



バベルズ▼
レンガでできた怪物。力があってとても手ごわい。





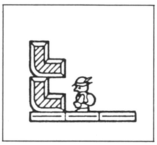
▲コウモリ
大コウモリの亡霊。動きが機敏で油断できない。

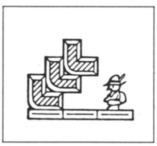
基本的ポイント

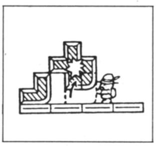
石

石は基本アイテムだ。こいつの組みかえで悩むんだよね。

●インディーは前の石を持ち上げることができる。
●石を持って飛び降りたり、ツタで登り降りすることはできない。
●一度持った石の向きは変わらない。



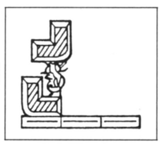


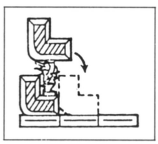


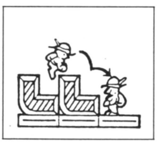
◀インディーは、自分の背丈より高い所にある石や、重なっている石は持ち上げられない。何かにぶつかる場合もダメ。

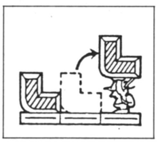
ゲームを始めて最初のうちは、この石の性質を覚えることに専念しよう。たとえば、下の石をはずしたら上の石はどのぐらいのタイミングで落ちてくるとか、石の落下速度なんかを覚えると大切なテクニックにつながるぞ。

石の向きの変え方
石の向きの変え方は、第1面でマスターしよう。基本だよ。



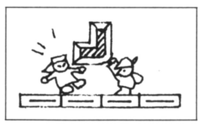




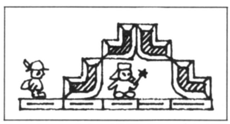


ウル

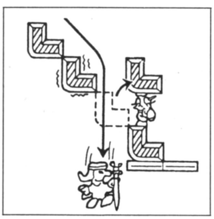
こいつのためにパズルがますます難しくなるんだ。



●**石つぶし** ウルを十分引きつけてから持ち上げている石をウルにぶつける。



●**ふうじこめ** 石を積んで、追いかけてきたウルをとじ込めてしまう。



●**石はずし** 階段状につながっている石を抜き取り、その間からウルを落としてしまう。

ビッグパスワード

謎の空中庭園へのカギを握るのがこのパスワード。

バベルの塔には全64のフロアがあり、8フロアごとに壁画が現われるんだ。

ここで、ある操作をすると特別な壁画が出てくる。これを全部(8個)集めると、64階終了後のビッグパスワードが出来上がるんだ。

もちろん、この壁画の面は何もしなくてもクリアできるけど、それじゃ、魅力の空中庭園は永遠に見られないことになるぞ。

そこで、ヒントとして8階のパスワードの出し方をこっそりと教えちゃうね。

まず、右ページの画面写真を見てくれ。6体の像が並んでいるよね。この左から順番に1、2、3番目の像の下で方向ボタンを上に押すんだ。そうすると写真のようなパスワードが浮かび上がってくるぞ!

他の面も、この要領で挑戦してみてね。思わぬキャラクターが出てきて楽しいぞ。

得　点

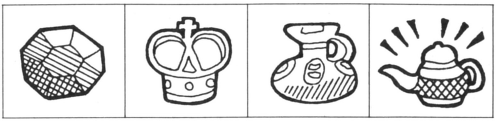
各フロアの出口にたどりついた後、得点計算モードになり集計される。

●GRADE POINT
面をクリアするともらえる。1～8面まで1,000点、以降8面毎に1,000点増えます。

●POWER POINT
残りパワー1ポイントにつき100点。

●壺100点、王冠200点、ダイヤ500点、魔法のランプ1,000点。

宝物



魔法のランプ 石を通り抜けられるようになる。(そのラウンドに限り有効)

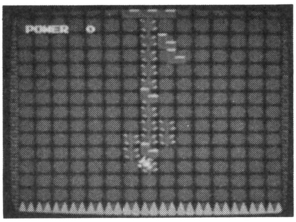
壺 パワーが1ポイント増える。

王冠 とるたびにスピードがアップ。

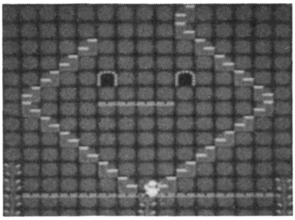
ダイヤモンド 一定時間無敵になる。

6つのフロア大公開

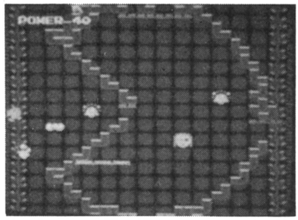
◎バベルの塔は、難しいだけのパズルじゃないぞ。下の画面写真を見てくれ。パックマンやらドクロやらのオモシロパズルがたくさん仕込まれているんだゾ。ゲームを始める前にスクロールで絵柄を楽しむのも最高なのさ。



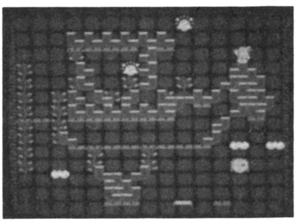
なんだパワーが0の面だ。この面は瞬発力の勝負だ!



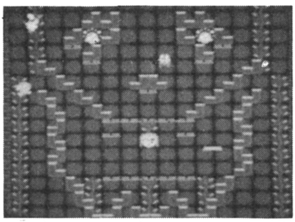
ニコッと笑ったこのパズル。だけど難しいんだよね。



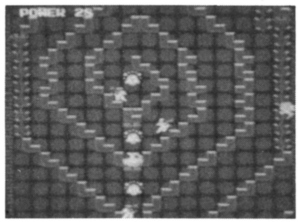
ヤターッ。ナムコといえば、パックマンでしたね。



こ、こ、これは何だ。何に見えるか投書を待ってるぜ!



ガッハハハハハ。こ～んなドクロもキミを待っているのだ。



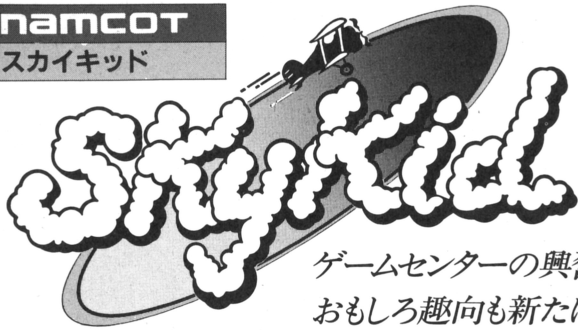
グルグル。目を回して倒れないようにね。(んなわけない)

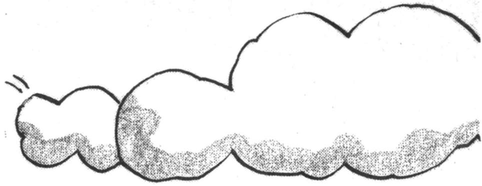
クイズに答えてナムコットグッズを当てよう!!

●ワルキューレの冒険●バベルの塔●スカイキッドのテレホンカード各5名様
★ナムコット2001年Tシャツ　20名様

ドドーン!　NGビッグプレゼントだぞ。しかし、タダではあげないよ。次に出すクイズに答えてくれたまえ。正解者のなかから抽選で35名のみんなに当たっちゃうぞ。
①ナムコのTVコマーシャルに出演している人の名前を書いてください。
宛て先は　〒146 東京都大田区矢口2－1－21　㈱ナムコ　NG編集室まで。







ゲームセンターの興奮そのまま
おもしろ趣向も新たに登場だ。

256×256Kbit ROM搭載で3,900円

スカイキッド

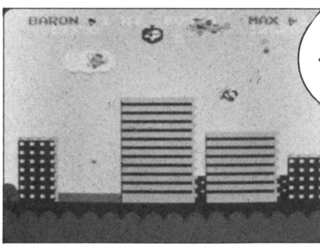
256×256bit搭載で
3,900円

スカイキッド物語

自由と平和を愛する鳥たちの国バードランド。
そしてそこに攻め込んできた黒い軍団のメカズキン。
このままでは平和が乱れてしまう。
どーするバードランド！　その時、勇敢な若者２人が立ち上がった。
そう、バロンとマックスだ。
彼らは愛と自由のために戦いの大空へと飛び立ったのだ。

★戦果報告もあるぞ

すぐれた戦果をあげたプレイヤーには、その栄誉をたたえて勲章と一緒にボーナス点が与えられるぞ！



スカイキッドの2人同時プレイは、助け合ったり、競争したりのスリルがいっぱい。

★爆撃は慎重に

スカイキッドの面白さはこの爆撃にある——といっていいくらいスリリングだ。なにしろ敵の中枢にヒットさせなくては、ダメージも少ないし、これを倒した時のボーナスポイントがスッゴイ魅力だからね。



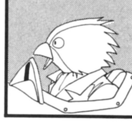
◀Ⅰプレイヤー…レッドバロン

▶Ⅱプレイヤー…ブルーマックス



SKY KID

㊙テクニック講座



㊙テクニック1
落ちていくパートナーに弾丸を打ち込んでみよう。一気に立ち直らせることができるぞ。

㊙テクニック2
着陸の時、滑走路を飛び出しそうになったら方向ボタンを下に押して、Bボタンをたたこう。ランディング距離が短かくなるぞ。

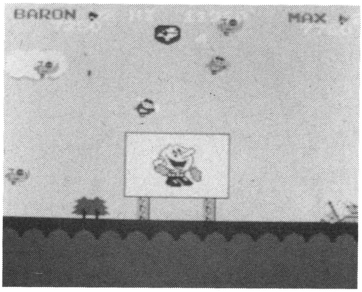
㊙テクニック3
ちょっと不思議な背景があったら（例　パックマンの絵）、そこで宙返りしてみよう。おかしなことが起こるぞ。〈写真①〉

㊙テクニック4
強い敵が出てきたら宙返りを繰り返しながら飛行すると、生き残る可能性が高いぞ。

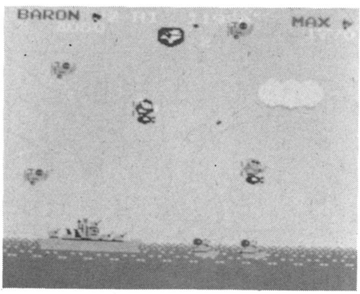
㊙テクニック5
ドッグファイトをする時には3種類の宙返りをうまく使え。

㊙テクニック6
爆撃の時は、コンビネーションをうまく生かそう。2つの目標は2機で交互にやっつけないと危険だぞ。〈写真②〉

㊙テクニック7
地上にいる女の子を射撃してみよう。猫になったり、点数になるハートを出してくれるぞ。（猫になる女の子とハートを出す女の子は違うからね）



〈写真①〉
楽しいしかけがいっぱい！

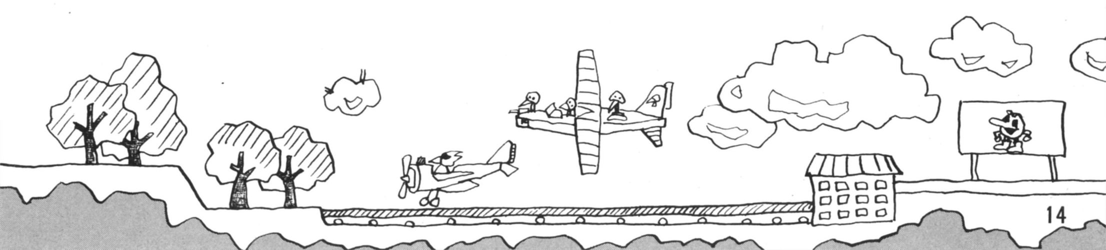


〈写真②〉
コンビネーションが大切！

㊙テクニック8
『LAND HERE』の標識が見えたら必らず着陸しよう。航続距離オーバーで墜落しちゃうからね。

㊙テクニック9
ペンギンが出てきたら、バシバシ射撃開始だ。そうするとナゼか白熊になっちゃったりして……。ここは、南極？　北極？　いったいどっちなんだろう。

●このFC版スカイキッドは、他にもオモシロテクニックがいっぱい。たとえば昼を夜に変えるとかさ…。色々自分で工夫して楽しんでみてね。



ナムコット倶楽部

ナムコット情報局 河野光のQ&Aコーナー

たくさんのお便り、ご質問本当にありがとう。今回は、質問の多い順にお応えしますからね！

Q1 色々な会社でディスクシステムのソフト開発に名のりをあげているけど、ナムコはやらないの？

名人 発売予定はありません。カセットだってディスクに負けないソフトを作る自信があるもんね。なんたってゲームは設定と内容が勝負なんだからさ。容量だってディスクに負けないものを検討中だしね。それに、ファミコン・ユーザーすべての人たちにナムコのゲームを楽しんでもらうためにはカセットの方がいいものね。

Q2 『ドラゴンバスター』をファミコンに移植する予定はないの？

名人 この質問がスッゴク多いんだよね。安心してください。みなさんの要望を無視するようなナムコではありませんよ。ちゃ～んとファミコン用に移植できるかどうか研究中なんだもんね。

でも、これはなにもドラゴンバスターに限ったことじゃなくてナムコが出す業務用のゲームすべてに関して検討していることなんだ。

ナムコには不可能はない(?)ってことなんですよ……たぶん。

Q3 ファミコン用には続々とソフトを出し続けているけど、ＭＳＸのゲームはもう出さないの？

名人 ゲッ！ するどい指摘、本当にありがとうございます。そういえば、去年4月に「ミニゴルフ」を発売してから全然だもんね、ゴメン。しかし、今年はいよいよＭＳＸのソフトを出すことになりました。

待望のＭＳＸ12番はどんなゲームになるのか期待して待っててね。ナムコは絶対にファンを裏切ることはしないんだからさ。

ということで今回は終りだよん。

これからもみなさん、楽しい質問たくさん送ってね。

〈宛先〉〒146東京都大田区多摩川2-8-5(株)ナムコ
ナムコット情報局「河野光のQ&Aコーナー」

ファミコンまめ知識

WHAT IS 256K BIT?

おおーい、聞いてくれ。ナムコットのＦＣ用カセットが容量アップしたぞ。

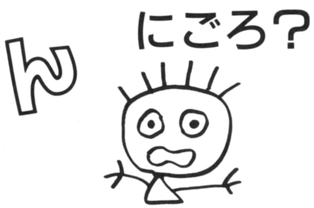
プログラム容量が256Kビット、キャラクター容量が256Kビット、併せて512Kビットと大容量になったんだ。

どういうことかって？　うん、詳しくは企業秘密ということもあってあんまり書けないんだけども、ＮＧ読者だけに、ちょとだけ教えちゃうね。

まず、ひと口に容量が増えたと言っても、今回の増量は、キャラクターの方だけなんだ。

でも、バベルの塔とか、ワルキューレの冒険をプレイしたキミなら、プログラムの容量も増えたように感じたんじゃないかな？

それはね、ひとえにプログラマーの腕がいいためなんだ。



頭のいいＮＧ読者なら、もう分かったと思うけど、容量が多ければゲームが面白いというわけでもないんだ。要は効率が良くて、ゲームデザインがしっかりしていなくちゃいけないわけだからね。

それとキャラクター容量は、ファミコンの場合、ハード的に64Kビットまでという制約があるんだ。しかし、なぜか256Kビットというのは、ちよっとした工夫を凝らしているためなんだ。

そのために、これからのナムコゲームは、キャラクターの数がグッと増えることになるよ。もちろん背景も凝ったものができるし、なんてったって、ナムコはオリジナルのカスタムＩＣを使っているからキメ細かな操作が可能なんだ。

価格が3,900円とダウンしたのに比べて、この性能アップはうれしい限りだよね。

ま、いずれにしても容量が増えるということは、それだけ可能性が広がるってことだからいいことには変わりないんだ。

これからは、１ＭのＲＯＭなんかも検討中だから、ナムコのＦＣ用カセットには限りない未来があると思わない ？

午後の国

14話〈サンダー・アンド・レイン〉 作・冨士 弘




ゴロゴロゴロゴロ
あれに付いてるはずだけど
エンジンは?
いちばん てっぺん
鉄塔から行けるよ
ギシギシ
バキ
ガラガラガラ
ドサッ
ドカドカ
わー


こんどは
俺が行く
パラ
パラ
ピカ
バリバリバリッ
ビリビリビリ
ビリ



ブルルルルルン
ガラガラ
ガッシャン
スタタタタタタタタタタ
ポツ
ポツ
ポツ
スタタタタ
ザー
車は動いたけど……
俺たち
どうやって
帰るんだ。
……

全国ナムコ直営 ロケ〜ション通信

㈱ナムコ・NG編集室
〒146東京都大田区矢口2・1・21
Tel. 03−756−2311



絶好調——っ！

熱い夏なんかぶっ飛ばして、みんな元気でロケ通なのさ。ギャハ、ギャハ。

【中国】フジショッピングスクエア広島店

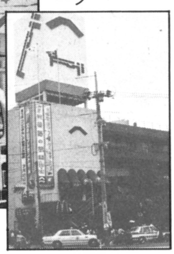
やってきました、メルヘンランドへ・へ・ヘッ！

広島一番の繁華街、八丁掘より歩いて10分。あった、あった、ありましたよフジショッピングスクエア広島店が。

ここの5Fは子供の国になっていて、ボールプールや児童図書館、さらに屋外にはアスレチック・レストスペースと楽しいコーナーがもりだくさん。そんな中にナムコのロ



▲ミニSLは2人で乗ると楽しさ2倍。かわいいミッキーが待ってるのら。



▼中国・四国地区ではおなじみのフジマーク

【東北】プレイシティ・キャロット仙台店

見て、食べて、読んで、もちろんゲームも最高じゃん！

さあ〜て皆さん、寄ってらっしゃい、見てらっしゃい、プレイしてらっしゃい。ここは東北の玄関〝杜の都〟仙台からの生中継！

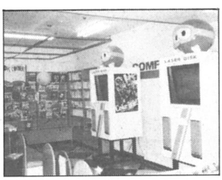
仙台駅西口ペデストリアンデッキ（大歩道橋）をずず〜いと進んだところにジャジャーンと出ましたPC仙台店。

ここは、右下の写真を見ておわかりの通り、元気な顔が勢揃いのワクワクランド。それも仙台のみならず、東北各県から強者が集まるものだから、もう熱気ムンムンなんだ。

店内は、最新鋭マシン140台のゲームフィールドの他に、レーザーディスクコーナー・ブックコーナー・ドリンクコーナーと楽しさがいっぱい。一日中ここにいたって絶対飽きないどころか、時間が短く感じる…と評判なのさ。

◉ハイ。今回は仙台のPC仙台店からの通信でした。七夕祭りにでも取材に行ってみようかな〜？

住所 〒宮城県仙台市一の2の3
TEL（022）223・8382





一声かければ大集合の常連たち。元気印のわんぱく坊主さ。

ロケ通・お便りコーナー

みなさんお便りありがとう。今回は3通ご紹介するね。

「怒り」

チュドドドーン！ 何を怒ってるって？ そりゃもう「岡山にキャロットがなーい！」ってこと。香川にあって、なぜ岡山にひとつもないんだよ 早く作ってくれー。●岡山県 平石敏之

A この手のお怒りはたくさんきた。でも、ないと錯覚してるだけで実はあるということも多いんだ。現に平石くん、岡山県には一件だけナムコ直営店があるんだよ。住所は福山市船町1の22 PC福山店だ。（直営以外では8店ほどあるヨ。）

い

いくら長野県がいなかだといって、ロケーションに来ないとはあんまりだ！ 長野県だって松本にはPCキャロット、諏訪にはナムコランド、そして僕の住んでいる伊那市にも広ーいナムコランドがあるんです。しかも、そこのおじさんは親切なことに、ゲームをやっていると、どうだい？ と言いながらゲームのテーブルをふくのです。それで僕は何度もミスをしました。こんなひょうきんなおじさんもいるのでぜひ伊那に来てみてください。●長野県 林剛

★おもちゃ屋さんで購入するときは、単品で買えますよ。

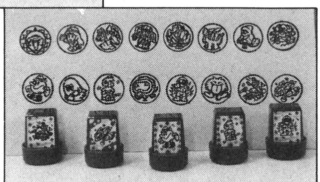
OSATO

キャラクター商品情報

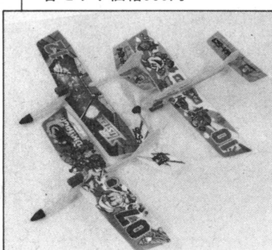
人気のキャラ商品に、またアイテムが増えたぞ。今回は誌上ショッピングができるようになっている。そのため商品はセット価格で表示しているので注意してね。



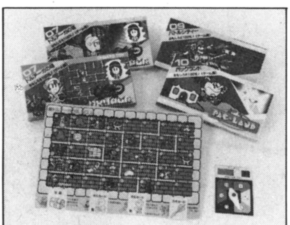
◀ピタットダーツ
パックランド、T of Dで1セット。
650円



▼エンジンサウンドグライダー
1.)DD IIの※プロペラ付(300円)、プロペラなし(200円)のセット。
2.)T of D※ 3.)パックランド※
4.)スターラスター、
各セット価格500円



▲キャラクタースタンプ
1.)T of Dキャラクター8種類(写真上段)
2.)①パックマン②スー③ディグダグ④プーカ⑤ワープマン⑥ベロベロ⑦バトルシティ⑧スターラスター、の8種類(写真下段) 1.)2.)**各セット価格400円**



▼フライングジェットヒコーキ
①スターラスター②パックランド③T of D④DD II⑤マッピー⑥ゼビウスの6種類セット。
セット価格300円 **セット価格**



▲ゲーム盤
①バトルシティー②パックランド③T of D No.1④T of D No.2、の4種類セット
セット価格600円

通販での購入方法

〈宛先〉〒131 墨田区東向島2−23−3大里玩具産業(株)
☎03-619-3711
送料は、上記のもの何セットでも300円。「希望商品名、自分の住所、氏名電話番号を明記の上、「商品合計金額＋送料(300円)」を現金書留で上記宛先までお送り下さい。

ケーションを見つけたぞ。
おめあてのビデオゲームをさがすと…ありゃ!? ビデオゲームが1台もない。そんなことは、と思いつつ店内を見渡せば、乗り物に乗ってハシャギまわる子供たちがあちらこちらに見えるだけ、やっぱりないのです。
ここでの人気の中心は、西部劇の風景の中を『SLロケット号』が走る〝ミニSLコーナー〟。インディアンが岩を落とそうとしたり、酒場の前では保安官と悪者がコミカルな追いかけっこをしたりと、とてもユニークなSLなんだよ。そして最後はロケット号が砦の中から出て青空から夕焼けに変わると無事到着！こんな楽しいところだから、一度は行ってみようよ。
◉I君、キミのお便りで広島まで行ってきたよ。

住所 〒730 広島市中区宝町2の1
TEL (082)245・3856

東北にナムコ直営店続々オープン。

●涌谷(タクヤ)ファミリーデパートたから屋ナムコランド
①5/17②宮城県遠田郡涌谷町字新町66−2号③02294−3−5425④火曜日
●築館(ツキダテ)ファミリーデパート白鳥屋ナムコランド
①6/7②宮城県栗原群築館町藤木1−48③0228−23−8186④火曜日
●一関ショッピングデパート ナムコランド
①6/28②岩手県一関市新大町1(駅前大通り)③0191−21−5596④火曜日
●秋田キャロットハウス
①7/12②秋田県秋田市中通1−4−5(スタジオパレットB1)③——④水曜日
※①オープン日②住所③電話番号④定休日

A実は長野には、2年ほど前4号の時にちゃんと取材に行ってるんだよ。でも伊那にはまだなので、君にレポートしてもらおうかな!

ぼくの住んでいる石川県松任市にジャスコあって、そこの3階にナムコのゲーム場があります。ぼくは部活が終わるとすぐ行きます。毎日行くのが楽しみです。
●石川県 原 康二

Aご報告ありがとう。こんな声がたくさん聞けるといいな。

SUPER SPRINT™

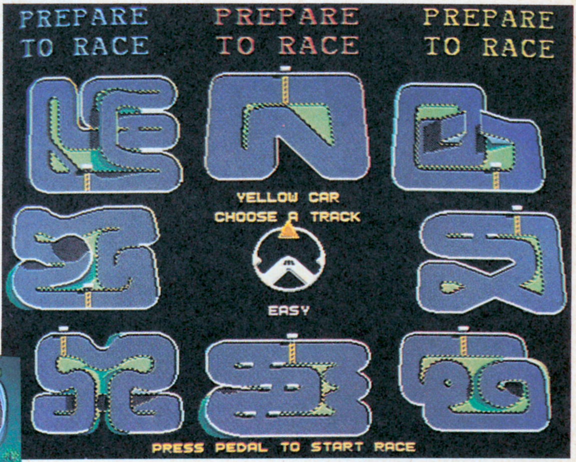
アタリニューゲーム

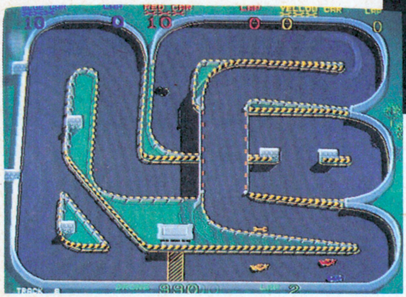
スーパー・スプリント

超リアルな操作感覚！

白熱したレース展開！

コンピュータに負けるな！





▲変化に富んだ8種類のコース

ヘアピンカーブはもちろんのこと、バンク・ジャンプ台・立体交差やパッシングゲートなど、その他にもプレイヤーの挑戦意欲をかき立てる障害がいっぱい。（4ラップで1レース終了）

▲ビッグパフォーマンス

レース中に現われるゴールドレンチを3つ集めると、特別性能（turbo acceleration, higher top speed, supertraction）を得ることができ、さらにパワーアップできるぞ。また、難コースから途中参加するプレイヤーには、ボーナスレンチが与えられるよ。



超リアルな操作感覚

スーパースプリントは3人まで同時プレイが可能。また、途中参加もできるドライブゲームだ。

ハンドルとアクセルでマイカーをコントロール。操作感覚はまさに実車そのまま。本番さながらのレースが楽しめるぞ！

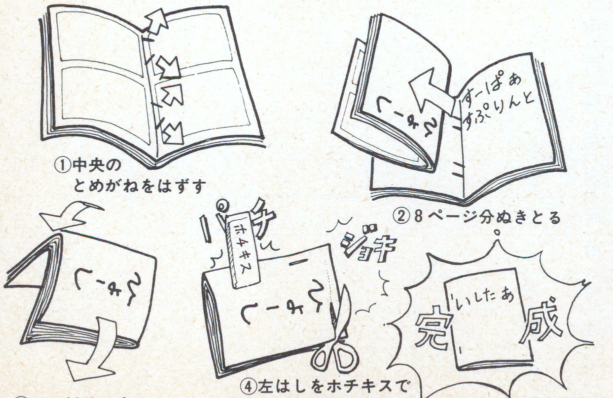
心憎い演出効果

各レースが終了する度に〝ウィナーズ・サークル〟で各車の順位、平均ラップタイム、最高ラップタイムが表示され本物の興奮を味わえるんだ。君もさっそくチャレンジしてみてね。





この本の作り方



①中央のとめがねをはずす

②8ページ分ぬきとる

③二つ折りにする

④左はしをホチキスでとめ、上の余分をハサミで切る

⑤ハイ、出来上がり

■ザ・リターン・オブ・イシター

〈ゲーム説明〉

あの『ドルアーガの塔』の続編がこのザ・リターン・オブ・イシターだ。キミの使命は世界を救うために女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを塔から持ち出すこと。さあ、呪文を自在に操ってイシターを復活させよう。



The world is waiting for The Return of Ishtar.

■パスワードとは？

このザ・リターン・オブ・イシターには業界初のパーソナルパスワード機能がついています。これはゲームスタート時に名前と性別を入力しておけば、ゲーム終了時にはプレイ内容の情報がデータ化されパスワードとして表示されるもの。このパスワードを記録しておけば全国どこの機械でもゲームの続きができるスグレものです。

GAME STORY

The Goddess Ishtar saw Gil fighting and compassionately provides Gil with powers to defeat Druaga.
Take out the Blue Crystal Rod!!

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗りこえ、みごとドルアーガ打倒を果し、恋人カイも人間の姿にもどることができた。しかし、ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと、再び元の廃虚へと化してしまった。モンスターたちはより狂暴になり、2人は出口さえもわからなくなってしまったのである。だが、この暗黒の世界を救うためには女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に何としても脱出しなければならないのだ。

THE RETURN OF ISHTAR
パスワードノート

	KI				GIL			
名 前								
性 別	MALE FEMALE				MALE FEMALE			

日 付	カイのパスワード						ギルのパスワード			
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										
月　日										

Incatation



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

MEDICAL(メディカル)

呪文名	効果
※①ヒール１	ギルのバイタリティを回復させる。
※②キュア１	残り時間を増やす。
③アンチドート	解毒剤。モンスターによる呪文を解く。
④ヒール２	？
⑤キュア２	？
⑥ファーストエイド	？
⑦ヒール３	？
⑧キュア３	？
⑨スーパーアンチドート	？
⑩ヒール４	？
⑪キュア４	？
⑫リカバー	？



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

SPECIAL(スペシャル)

呪文名	効果
※①ブルークリスタルロッド	トレジャーボックスがとれる。
※②コールギル	画面外にいるギルを呼べる。
※③シーステータス	残り時間を表示。
④ディスペルマジック	？
⑤ライトマーク	？
⑥エクストラセンソリーヒーリング	？
⑦デュオディメンジョン	？
⑧アンシーンサーバント	？
⑨メタモアフォーズ	？
⑩タイムストップ	？
⑪リィーンカーネイション	？

■操作方法

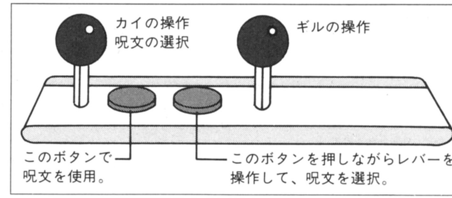
ザ・リターン・オブ・イシターの攻略法は呪文一つにかかっているといっても過言ではありません。２つのレバーと２つのボタンを駆使して、上達を早めましょう。

●呪文は下図の方法で使用。

●呪文は現在セレクトしているものしか使えませんが、一度かければ継続して効果があるものもあります。

●画面左下に表示される呪文は右側の方が強力です。

●呪文は増えていきます。



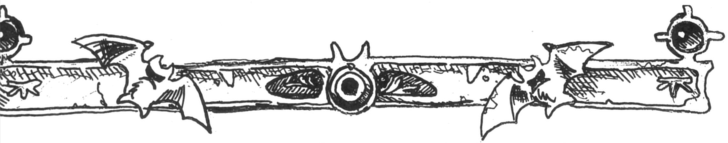
■初心者へのワンポイント・アドバイス

①部屋から出る時は２人一緒でなくては出ることができません。また、１プレイヤーでゲームをする場合、カイを使用するのが普通ですが、扉の前で〝コールギル〟をして、次の面に行く時は、アタックの呪文に切り替えてから移る方が無難です。いきなり強い敵が現われて攻撃できずにDEADになることもあるからね。

②ムダな戦いは避けて、多くの部屋をクリアーしよう。

■この必携本の使用方法

この必携本の主な構成要素は、全128階のルーム名＆ルームパスワードの記入表と、全呪文の種類と一部効果、個人別パスワード記入表でできています。ゲームをする時は、エンピツと、この本を持ってするようにしましょう。ルームパスワードや個人パスワードをしっかりメモしておけば、どこでもパーソナルゲームが楽しめるわけですからね。ビデオゲームに新しい楽しみを発見ってわけです。



全128階のパスワードを忘れるな

ROOM 1～18

1	TOP OF THE TOWER	
2	DRUAGA'S GRAVE	
3	OBSERVATORY	
4	TREASURE STORAGE	
5	BANQUET AREA	
6	JEWELY STORAGE	
7	EMPTY GALLERY	
8	FOOD STORAGE	
9	SHUNNED CAVERN	
10	LOCKED ROOM	
11	STORAGE CHAMBER	
12	SLAVE PEN	
13	SOLARIUM	
14	SECRET CHAMBER	
15	KITCHEN	
16	CHIEFTAIN'S ROOM	
17	PLAY ROOM	
18	SPOILS ROOM	

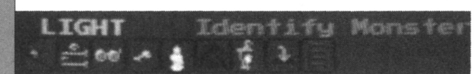
？呪文のすべて



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

ASSIST(アシスト)

呪文名	効果
①スリープ	？
②ロックホールド1	下等モンスターを石にする。
③サイレンス	？
④スモークスクリーン	？
⑤ロックホールド2	？
⑥パニック	下等モンスターが狂った動きをする。追いかけてこない。
⑦ロックトゥマッド	？
⑧ウィザードロック	？



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

LIGHT(ライト)

呪文名	効果
①アイデンティファイモンスター1	モンスターの名前がわかる。
※②アイデンティファイドア	ドアに色がつく。
③ディテクトモンスター	カベの向う側が見える。
※④ディテクトキー	カギに色がつく。これによってドアとの対応がわかる。
⑤ディテクトマジック	？
⑥ファインドトラップドア	？
⑦アイデンティファイモンスター2	？
⑧ファインドシークレットパッセイジ	？
⑨ディテクトマジックラダー	？

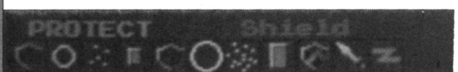
An Incatation



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬

ATTACK（アタック）

呪文名	効果
①ファイヤーボール	バンパイヤ，スライム他に有効。
②フライングディスク	バット，スライム他に有効。
③ライトニングボルト	〃
④ファイヤーエレメント	〃
⑤ブレス	下等モンスターを一度に倒せる。
⑥スパーク	?
⑦アイスブレス	?
⑧ヒートボディ	?
⑨ファイヤーエクスプロージョン	?
⑩サンダーボルト	?
⑪キラークラウド	?
⑫デススペル	?
⑬ビックバーン	?



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

PROTECT（プロテクト）

呪文名	効果
※①シールド	ギルの防御力アップ。
※②プロテクション	カイの防御。
③ニュートラライズスペル1	モンスターの呪文を無効にする。
④リフレクトスペル1	モンスターの呪文をはねかえす。
⑤シールドレッドライン	ギルの防御力アップ。
⑥プロテクションラージ	?
⑦ニュートラライズスペル2	?
⑧リフレクトスペル2	?
⑨シールドブルーライン	?
⑩ソードバリア	?
⑪ハイスピード	?



19	EMPTY CISTERN	
20	REST ROOM	
21	SMALL DOME	
22	THE STAIRCASE	
23	WATCH TOWER	
24	PANTRY	
25	ADEPT'S ROOM	
26	LARGE HALL	
27	WATER LINE	
28	PARTY ROOM	
29	DINING ROOM	
30	COLOSSEUM	
31	TRAINING YARD	
32	PUPILS' ROOM	
33	GREEN COURT	
34	UNDEAD GRAVEYARD	
35	KNIGHTS' CHAMBER	
36	INVIOLATE AREA	
37	JUNCTION	
38	CHAPEL OF EVIL	
39	TEMPLE OF CHAOS	
40	SACRED CHAMBER	

41	SHRINE OF EVIL	
42	SPECTER CELL	
43	CAVE OF GRAMARYE	
44	PRIEST'S QUARTER	
45	CHANTRY	
46	HOLY OF HOLIES	
47	INTRICATE PATH	
48	TRAP CEILING	
49	PRIVATE ALTER	
50	GOBLIN'S LAIR	
51	PASSWAY	
52	CROSS POINT	
53	FORGOTTEN ROOM	
54	TROPHY ROOM	
55	UPWARD PASSWAY	
56	THIEF'S HIDEOUT	
57	TRAP DOOR ROOM	
58	ALCHEMIST'S ROOM	
59	BOUDOIR	
60	MUSEUM	
61	LIBRARY	
62	MAZY QUARTER	

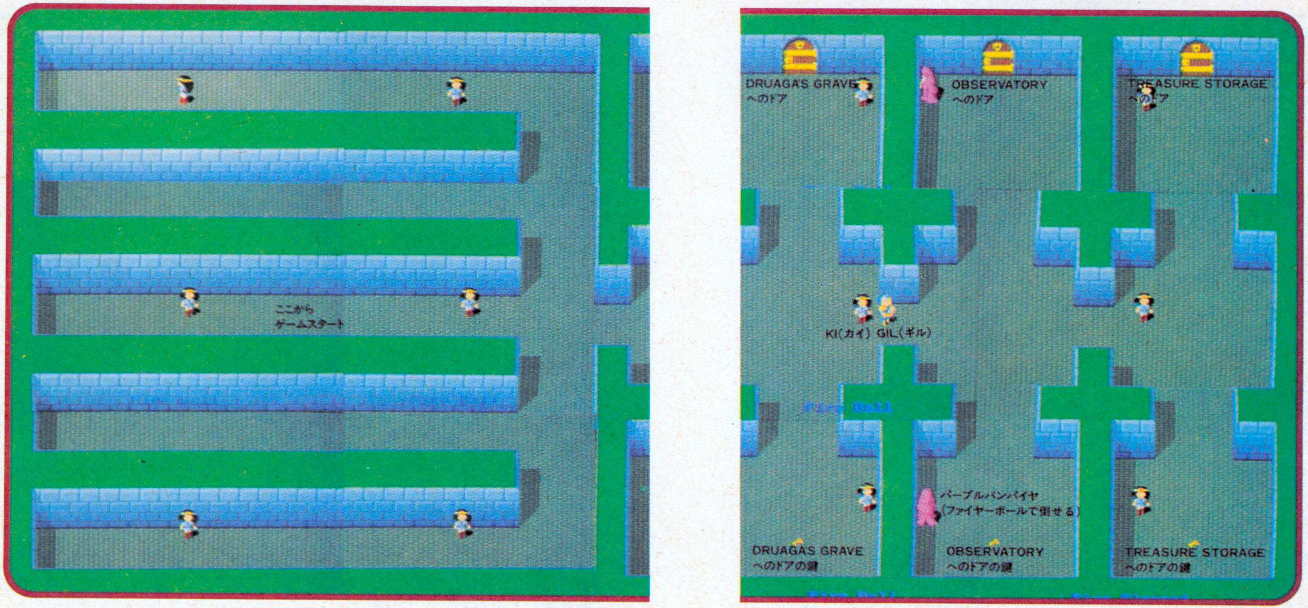
107	CRYPT	
108	BARREL VAULT	
109	TORTURE CHAMBER	
110	MAZE VESTIBULE	
111	FIRST CELL	
112	SECOND CELL	
113	THIRD CELL	
114	FOURTH CELL	
115	STORE ROOM	
116	EXERCISE FIELD	
117	GUEST CHAMBER	
118	LEADER'S ROOM	
119	STABLE	
120	CHARIOT HANGER	
121	COMMON ROOM	
122	WAITING ROOM	
123	PORTCULLIS	
124	UNDER THE MOAT	
125	SECRET STAIRCASE	
126	WATER DUCT	
127	ENTRANT HALL	
128	MAIN GATE	

85	ARMOR STORAGE	
86	SHIELD STORAGE	
87	HELM STORAGE	
88	CURSED ROOM	
89	DEAD END	
90	REMAINS	
91	CALVARY PRISON	
92	ARCADE PASSWAY	
93	MAZE PASSAGE	
94	CONDEMNED WARD	
95	ARCHED HALLWAY	
96	ANCIENT RUIN	
97	COMMON CHAMBER	
98	VANGUARD ROOM	
99	COMMAND POST	
100	GUARD ROOM	
101	HARNESS STORAGE	
102	JAILER CHAMBER	
103	BARRACKS	
104	CHIEF'S QUARTER	
105	BLUE COURT	
106	HALL OF WARRIORS	

63	DORMITORY	
64	QUOX'S LABYRINTH	
65	LOUNGE	
66	AUDIENCE HALL	
67	COMMON HALL	
68	FIRE ESCAPE	
69	QUEEN'S ROOM	
70	ATTENDANTS' ROOM	
71	CLOSET CHAMBER	
72	SERVANTS' HALL	
73	ANTECHAMBER	
74	THRONE ROOM	
75	KING'S ROOM	
76	RED COURT	
77	DRAGON'S LAIR	
78	BOULDER PASSAGE	
79	ADMINISTRATION	
80	SECRET CORRIDOR	
81	FORBIDOEN HALL	
82	LABORATORY	
83	ARMORY	
84	WEAPON STORAGE	

イシター攻略作戦

これがTOP OF THE TOWERだ



この画面写真は合成です。

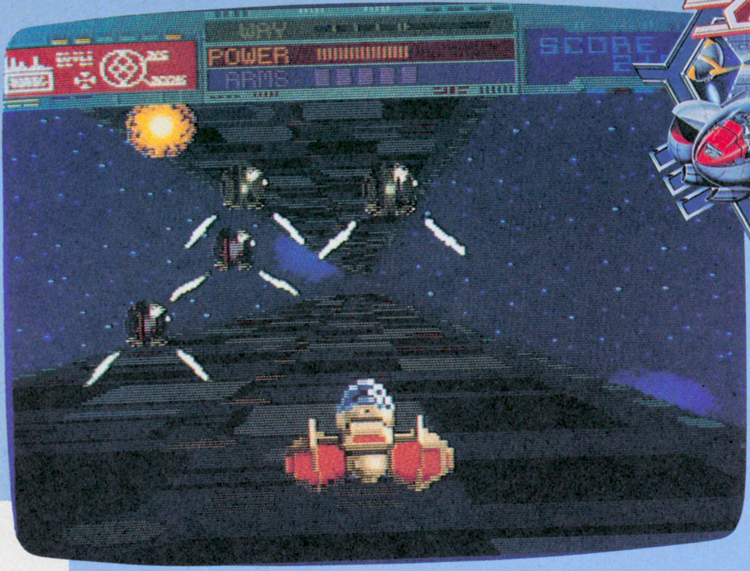
上の合成写真を見てくれ。これがトップ・オブ・ザ・タワーだ。ゲームはここの階でカイがブルー・クリスタル・ロッドを引き抜いたところから始まる。なに？　もう知っているって。ふーむオヌシはまだ甘いな。このゲームはＲＰＧだから知りすぎてもそれで良いということはないのだ。そして、すべてのカギはこのフロアーにあると言ってもよい。これから、長い戦いに出る最初なのだ、心構えをシッカリとしないとな。そんでは、少し解説してみることにするか。ヨイショっと。

まず初めに、心してもらいたいのは、このゲームには得点がないということだ。すなわち、無意味な殺生は避けて通るべきなのだ。勝ち続けるためには魔法をたくさん使わなければならないし、体力も減る。その上、得点も上がらない（経験値は上がるが）じゃ、いくらお金があったってたまんねーぜ。

ここはじっくりと弱そうな敵から攻めていくのが利口ってもんだ。

そして、もう一つは『イシター用ノート』を作ることだな。このノートに地図とそれぞれのドアのワープ先を書き込むんだよ。こうすれば、友だちとの情報交換もやりやすくなるし、なんたって、まごつかずにすむからね。もちろんこの必携本も一緒に持たなくちゃいけないのは当然だ。ＮＧを知らない友だちがいたら、すぐに教えてあげようぜ。友だちのワって感じでさ。





連邦軍基地を目指し、ハイパーウェイを突き進むサンダーセプター。妨害する敵はブラスターとナパームボム（誘爆砲）で破壊します。３Ｄだから迫力満点!!

ついに出たぞ！
本格的宇宙飛行シューティングゲーム
サンダーセプター





次々と迫り来る流星群にはどんな攻撃も通用しない。操縦テクニックを磨いて早く切り抜けよう！



ストーリー

銀河系内の各星間がハイパーウエイと呼ばれるエネルギー通路で繋がれていた宇宙歴○×△年。銀河系連邦軍と異形生命体エイリアンとの戦争は、エイリアン側の圧倒的優位のまま継続していた。

連邦軍は、劣勢を一挙に挽回し、戦争にピリオドを打つため、最終兵器となるべくV-28を開発した。しかし、それを作動させるために必要な特殊鉱物ゲルトニウムは、エイリアンの手に落ちた惑星ケルベロスにしかなかった。

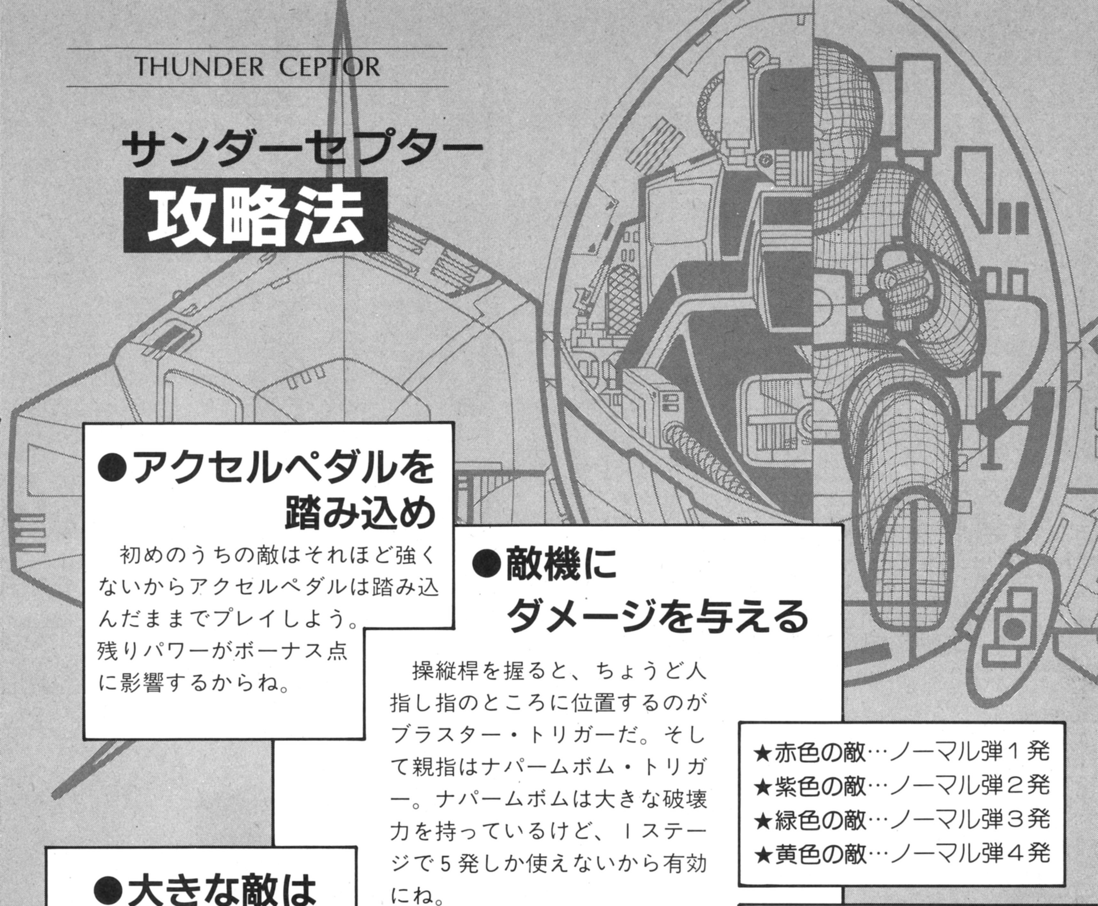
そうして、ケルベロスに送り込まれた連邦軍特殊部隊は、ゲルトニウムを奪取するが、エイリアンに発見されてしまう――激しい戦闘の末、唯一人残されたジムリッター。

彼に与えられた武器はハイパーウエイ戦闘機サンダーセプターだけ。

どうするジムリッター。おまえの使命は、ゲルトニウムを連邦軍基地に届けることなのだ。

怖れるなジムリッター
翔けろジムリッター
サンダーセプターとともに……。

サンダーセプター 攻略法



●アクセルペダルを踏み込め

初めのうちの敵はそれほど強くないからアクセルペダルは踏み込んだままでプレイしよう。残りパワーがボーナス点に影響するからね。

●敵機にダメージを与える

操縦桿を握ると、ちょうど人指し指のところに位置するのがブラスター・トリガーだ。そして親指はナパームボム・トリガー。ナパームボムは大きな破壊力を持っているけど、1ステージで5発しか使えないから有効にね。

★赤色の敵…ノーマル弾1発
★紫色の敵…ノーマル弾2発
★緑色の敵…ノーマル弾3発
★黄色の敵…ノーマル弾4発

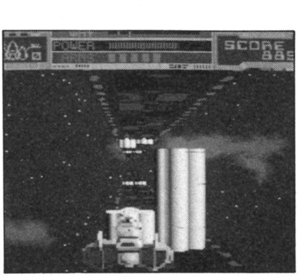
●大きな敵は手強いぞ！

大きな敵機が周りに護衛機を引き連れて攻めてきた時は、まず周りの小型機からやっつけろ！　そうしないと大きな敵はダメージを受けないんだ。

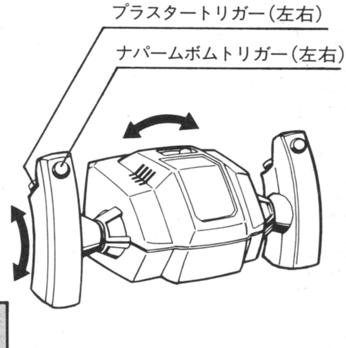
●操縦桿は小きざみに

空中を飛ぶ制御は非常に難かしい。操縦桿はシャープにそして小きざみに動かそう。

●ピラーに要注意！



サンダーセプターはただのシューティングゲームではない。コースをはずれると「アウト・オブ・コース」と注意があるし、強敵が出てくる時には親切にも「コーション」と叫んでくれるぞ。そして、最も注意するのは上から下から伸び縮みする柱（ピラー）だ。こいつに激突するとクリアーは難かしいぞ。



HARD WARE SUPPORT
ハードウェアサポート

ビデオゲームのアフターケア

このコーナーでは、主にゲームのハードウエア、ソフトウエアに関する質問等について、ナムコの開発部員に直接解説してもらいます。

やー、いよいよ夏休みですな。おじちゃまは、縁側で涼みながら、紅茶きのこを吸って夏の夜を楽しんでますよ。
ところで、ナムコットの夏の新作『バベルの塔』は楽しんでもらってるかな。おじちゃまは、このゲームをやってると、どーも肉体労働してるような気がしてしまって、疲れてしまうのですよ。
そんな時に、この紅茶きのこが最高なのですよ、ご同輩。というわけで、今回も、まともな質問から、ブッ飛んでしまう質問まで、たくさんのハガキが寄せられていますので、お応えしていくことにしませう。

Q・ファミコンのスターラスターのアドベンチャーモードで、暗黒惑星へ行った時、あの真っ黒なディスラターは、いったい何機ぐらい倒せばよいのでしょうか？　また、倒すためには秘密兵器を手に入れないとだめなのでしょうか？

A・それはね、何機倒したってダメなんだ。だってディスラターでしょ!?　ハ、ハ、ハッ。意地悪してしまった。
たぶん、ディスラプターのことだと思うんだけど、これもやっぱり倒しても倒しても次々と攻めてくるよね。どーしたらいいかって？　それはきっと全滅させることは不可能なんだよ。
そんな時は、視点を変えてみて、奥深い宇宙へと旅立ってみたら……。
あっと、それと秘密兵器ね。うん、思いつきは100点。でも、暗黒惑星へ行くまでには、きっとキミのスターラスターも相当パワーアップしているはずだから、その力で充分暗黒軍団を倒すことができると思うよ。



Q・ナムコットをディスクで出せば、もっといいゲームが作れるんではないでしょうか。どうかディスクで出してはくれませんか？　もし出すのなら、いつごろになりますか、教えて下さい。

A・う～ん、とっても複雑な心境だね。どーしてかって？　ディスクシステムにしないと良いゲームは出来ないのかって思っちゃってさ……。
でも良く考えてくれ。ディスクシステムの容量は確かに現在のROMカセットより多いのは知ってるよね。これがキミのような誤解を生むもとなんだ。
だって、容量が多ければ面白いゲームってのは、ちょっと短絡すぎやしないかい？　それじゃ、体が大きければ何でもできるってことと同じ論理になっちゃうもんな。
プログラムを少しでもカジったことのある人だったら分かると思うんだけど、容量が大きいとつい甘えてしまって、長いプログラムをダラダラ書く危険性もあるんだよ。もちろんナムコは絶対にそんなことはしないけど、効率的なプログラムが本来は最優先されるべきなんだよ。
それでもし、容量が足りなくなれば、ROMを増量したらいいんだからさ。
事実、ナムコットの16、17、18はプログラム・キャラクターともに256KビットのROMを搭載しているもんね。これからも必要に応じて増量するつもりだし、ゲームのオモシロサを容量で減らしてしまうってことはズエッタイないよ。
それにディスクを出すと、ディスクシステムを持ってないゲーマーに楽しんでもらうことができなくなるからさ。

Q・えー、こんにちは。突然ですが、白黒テレビでゲームはできるのでしょうか？ という、とってもつまらないことがヒドク気になる今日このごろです……。どーかお教えくださいな。

A・あービックリした。キミは白黒テレビ持ってるの？ まあ、それはいいとして、白黒テレビだってテレビです。やってやれないことはない。でも、背景とキャラクターがタブッてしまったり、当たり判定が分かりづらくなるだろうな、きっと。でもオモシロそうだね。やってみてまたハガキくださいよ。

Q・ゲームセンターで、新しい基板を入れた時や、※筐体を店内で移動させた後、左のような機械（電磁石みたい）でブラウン管にうつった画面をゆらして何かを確かめているような動作を見かけました。あれはいったい何ですか。



A・久しぶりにまともな質問。うれしいな。それではショージキに答えますヨン。それは消磁器というものなのであります。（シャレてしまった、テヘヘ）

何をするものかというと、読んで字のごとく消磁をするものなのです。これは、筐体に静電気が発生して、ゲーム画面が汚なくなったり、ゆがんだりするのを防ぐためのものなのです。

しかし、よく見てるね。キミ、ひょっとしてキャロットの顔なんじゃない。

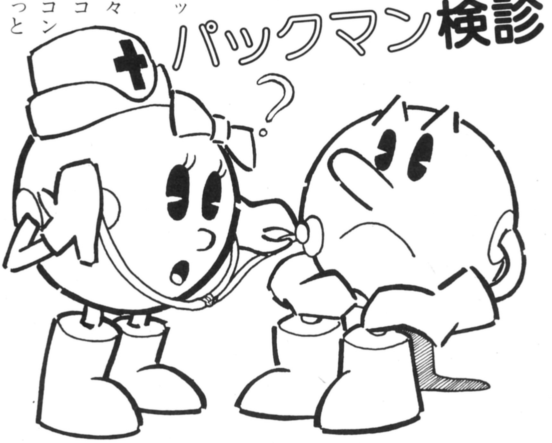
Q・ディップスイッチとは、何をするためにあるのですか？

A・これは、何のディップスイッチのことを言ってるのかなあ？ ディップスイッチといっても色々あるからね。もしかして、パソコン？ でも、それだったら、パソコンの本によく載ってるもんね。きっとゲームセンターにある筐体の中にあるディップスイッチのことだと思うから、それで答えるね。

ディップスイッチは、その名前のとおり何かを切り変えるためのスイッチなんだ。それで何を変えるかというと、これも色々あるからね。ほんの一部だけ教えることにするよ。

1 外国に輸出したりする時の硬貨設定の切り変え。
2 マイシップの数の変更。
3 ゲーム難易度の切り変え。

ま、こんなところですよ。わかった？



Q・パックマンには、心臓があるんですか？ もし、あるのならその場所を教えてください。

A・ムムムム……な、なんだこの質問は！ でも、なぜか納得してしまう。「それでは、質問。パックマンの耳はどこにあるんですか」——なんて言われたら、もっとうれしいのに。

えっと、それでは答えます。パックマンを連れてきてください。そうしたらレントゲンでも撮ってみますから。

Q・なぜ、最近のナムコゲームは得点が低いんですか？（ホッピングマッピーやトイポップ）

A・得点が低い？ そうかな。逆に最近のビデオゲームに見られる傾向としては得点のインフレ状況が吹き荒れているような気がするんだけどな。だから別にホッピングマッピーやトイポップが特に低いとは思えないな。

それに、得点が大きければ良いというのはゲームのオモシロサを欠かせていくことになるような気もするね。あくまで得点は結果なんだからさ。

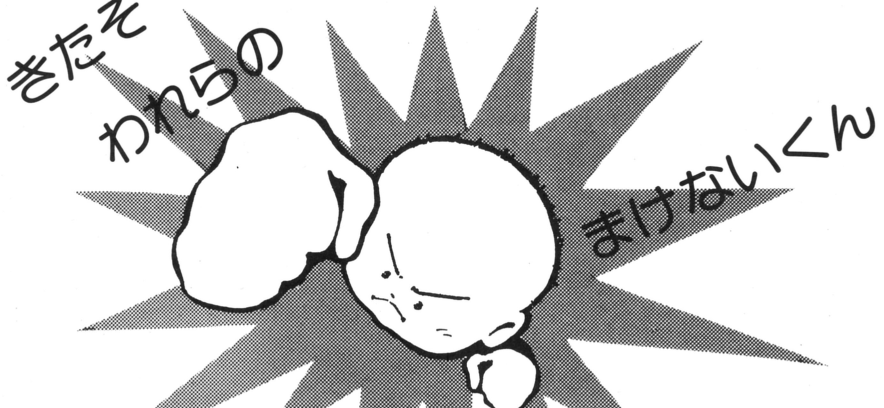
ビデオゲームに関するご意見、ご質問などは、このコーナーにてお答え致しますので、どしどしお便りを送ってね。 宛て先は…

NG編集室「ハードウェアサポート」係

※筐体＝ゲーム機の箱のこと

まけないくん

EMOTIONAL ENERGY

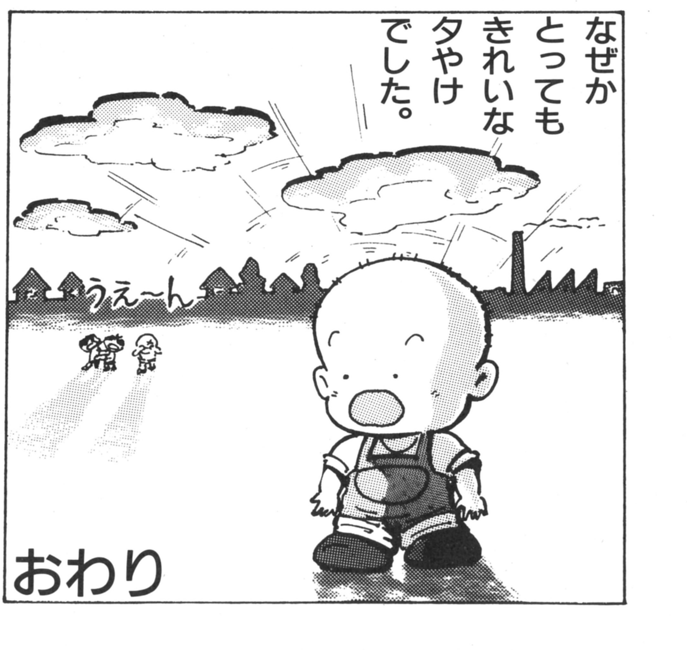


最終回　　　　作　龍馬くん




た・た・た・た。
きたっ!
よし！
おもいっきり
いじめてやる。
たたたた
たたたた
たたたた
あっ!!

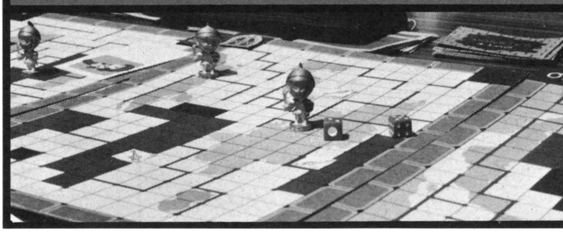




みじかい間でしたけど
読んでくれた人達どーもありがとう
またいつかどこかであいましょう

龍馬くんより。

ボードゲーム
ザ・タワー　オブ　ドルアーガ
1時間プレイ作戦



ボードゲーム・ファンのみんな！　元気してるかな？　ナムコはますます絶好調で第2弾パックランドの次作を企画中だからね。期待しててよ。
　ところで、ボードゲームといえば、「おもしろいんだけど、時間が長くてね。手軽にできないのが……」
　という声が多いんですね。う～ん耳が痛い。でも、でもですよ。ボードゲームは時間をかけて、ジックリと賭け引きしたりするのが楽しいんだと思いませんか？
　でも、このオモシロさを時間のためだけに眠らせてしまうのは確かにもったいないですね。
　そこで、今回は『ザ・タワー　オブ　ドルアーガ』の1時間ルールを作って模擬プレイをしてみました。しっかり読んでネ。

ゲームの前に

特別1時間ルールでプレイする場合は使用する物と、しない物があります。

1 フィギュア

2人から4人までの人数分を用意します。

2 ボード

6階のボードと任意に選んだ2枚のボードの計3枚のみを使用します。

3 チップ

カギチップを6階を除く各階に人数分だけ設置します。入口、出口チップもこれと同様です。

4 カイカード

これは、ゲームが始まる前に各プレイヤーが1枚ずつ取り、その指示に従ってゴールを目指すことになります。
　なお、このカードは他のプレイヤーには絶対に見せてはいけません。

5 モンスターカード

モンスターカードは4階、5階、6階のカードのみ使用します。

6 宝物カード

モンスターカードと同様です。

7 ギルカード

使用方法は通常通りです。

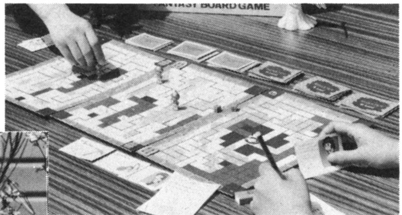
初期設定

まず2個のサイコロを振ります。そして、その出目の合計を2で割ります。（小数点以下は切り捨て）それに5をプラスした数値が移動力となります。
　次にこの数値を18から引いた数値が攻撃力となります。体力は全プレイヤー共に8から始めます。

例　サイコロの目が3と5の場合

3＋5＝8
8÷2＋5＝9
∴移動力9
18－9＝9
∴攻撃力9　となります

▼ボードゲーム第１弾は「ドルアーガの塔」第２弾は「パックランド」第３弾は…現在制作中です。





▲この１時間ルールは、２人でプレイすればサドン・デスルールの要素も出てくるぞ！

ゲームの終了

プレイヤーのうち、誰か１人がゴールインした段階で終了とします。

実戦！ 模擬プレイ中継

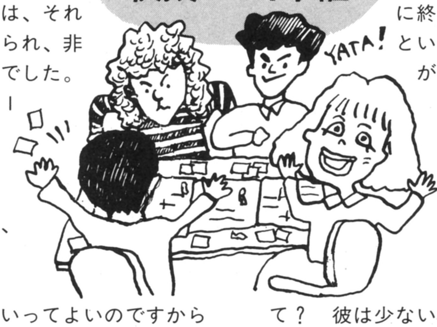
　試合開始、某月某日午後１時30分。対戦はＡ氏、Ｂ氏、Ｃ氏、Ｄ嬢の４名で行なわれました。ちなみに各プレイヤーのギルカードはというと……。

Ａ氏——攻撃力８、移動力10、体力８
Ｂ氏——攻撃力９、移動力９、体力８
Ｃ氏——攻撃力10、移動力８、体力８
Ｄ嬢——攻撃力９、移動力９、体力８

　という具合で、カイカードはそれぞれ**Ａ氏——宝を７つ持つこと。Ｂ氏——体力が４以下であること。Ｃ氏——ドルアーガと２度戦うこと。Ｄ嬢——６階のモンスターに２度勝つこと。**——のような条件でスタートしたわけです。

　序盤戦から試合は、それぞれの思惑で進められ、非常に興味深いものでした。

　なにしろ、この１時間ルールは、階数が３階、と短いためと体力が全員８あるだけあって、運命の８割ぐらいはカイカードによってきめられるといってよいのですからね。なかでも、これはいけるぞ、と思ったのはＢ氏とＤ嬢。自分の攻撃力、移動力ともに平均的なうえ、条件が割と簡単なように思えたからです。



　しかし、勝負の世界はそんなに甘くはありません。１番最初に**DEAD**という文字を見たのはＢ氏でした。彼は**「体力４以下」**という条件を満たすために、好んで戦闘を行ない、体力を減らしていったのですが、なんと、ここで思わぬ宝を引いてしまったのです。それは**『体力－３』**と書かれてある毒で、Ｂ氏は試合開始後18分で盤上のもくずと消えたのでした。

　そして、かたや絶好調で飛ばしていったのがＣ氏。彼はありあまる体力にブルークリスタルロッドを獲得したりしたので攻撃力は17までになりました。ドルアーガとの２回の戦いも無事に終わり順調にゴールインというように見えたのですが……。ここで現われたのがＤ嬢。最後の切り札とばかりにリングを使い、一挙に逆転してしまったのでした。

　ところで、Ａ氏は、どうしたかって？　彼は少ない攻撃力のため、ポーションでネバったのにもかかわらず、あえなく30分後に死亡したのでした。

　以上、試合時間45分、とってもスリリングな１時間ルールでした。

◎読切連載SF小説◎——5——

侵略者たち

大場　惑

だんな、本当にあの星に決めたんですか。

気にいったって。そうですか。だんな初めてだって言ってましたよね。初心者には手ごろかもしれない。

ここらへんだと、そうだね。たしかに手近かなとこだとあの星しかない。

ちょっと待って下さい。今、資料をあたってみますから……。おっと、あったあったこれだ。

——チキュウ

って呼ばれてる星だ。

過去の資料によると……

うん。まあまあの成功率といっていい。いやほとんど全部のケースが侵略に成功したといえますよ。これなら安心して侵略できる。

ま、人間っていう知的生命体がはびこって、けっこうな文明を築いちゃいるようだが、なあに、そのぐらいいた方がかえって手応えがあっていいや。

でもまあ、だんなの場合初めてだし、あんまり欲張らない方がいい。惑星まるごと侵略しようなんてむちゃしない方がいい。

私が適当な島をみつくろいますから。そうだね。この島なんかどうです。

——ニッポン

って呼ばれていますがね。

大きさ的にも手ごろですよ。なにしろ、だんな一人で侵略しようってんだから、こんなもんですよ。

なんですか、防衛体制ですか。

そんなもん、ちょろいもんですよ。無防備もいいとこ。いやもちろん、国家的な武装とかはありますがね。一般市民に至っては、ほとんど丸腰。何の武器も持っちゃいません。

それに、資料によると、ニッポンの原住民というのは、わりと性格的にもおとなしい方らしい。ここんとこ戦争らしい戦争もまるでない。

こりゃだんな。もうだんなの好き放題。殺したい放題ですぜ。

あ、ちょっとつかまって。揺れますぜ。スピードを上げてるんでね。

ほうら、だいぶ近づいてきた。ニッポンねえ。小さな島だからまだちょっと見えないねぇ。

えっ。だんな、なんだか顔色悪いねぇ。すっかり緑色になっちまって。なに、緊張するとこうなるって。

だんな、私がこれだけ大丈夫だって言ってるのに、まだ心配なんですか。よわったもんだな。えぇと、それじゃこうしましょうや。私が安全なところに降ろしましょう。今はニッポンは夏だしな。そうだ、海辺がいい。

なんでって、海水浴とかいう風習で、ほとんど裸同然で原住民が集まって来るんですよ。裸同然なんだから、武器のかくしようがないってわけでして。

どうです。だいぶ安心したでしょう。気楽にやって下さいよ。ほんとに、レジャーなんだから。

ほうら。かなり近づいた。

見えますか、だんな。あそこですよ。

そうそう。あの小さな島がニッポンですよ。

減速に入りますからね。

なに、まだ心配だって……。過去の成功例が知りたい……。いいでしょう待って下さいな。成功例、成功例……っと。

チャパカネ星人の例がある。

昆虫型生物だが……人間より古くから地球に侵略している。今では地球全土を侵略しつくして、栄華をきわめていますな。

ただし、人間側も反撃を開始していて、対チャパカネ星人用兵器も各種開発されている。その一例が……ゴキブリホイホイと呼ばれている兵器で……。

ま、気にしないで、他の例を見てみましょう。

これこれ、キューバレロ星人。

細菌型生物ですが……。

キューバレロ星人は、主にニッポンの侵略に成功したようですな。これまた繁栄のきわみといったところで。

ああ。その点ならご心配なく、原住民を絶滅に至らしめたわけじゃないようですから……。ええと。キューバレロ星人は、コウジ菌と呼ばれて、原住民の食生活に大いに役立って……。

つ、次の例、いきましょう。

あ、これなんか、つい最近、我、惑星侵略コンサルタント社がお手伝いし

た成功例だ。
カチャリーチャ星人。
これも同じ細菌型生物です。
つい最近ですからね。まだ侵略の真最中といったとこですが、まずまずの成功とみていいでしょう。なにしろ、人間側は、今のところこれといった具体的な撃退法を見つけられずにいますからね。
人間側はもっぱら防戦一方。カチャリーチャ星人のなすがままといった感じですな。人間側が一方的に死者を出しています。
え。ニッポンですか。ご安心下さい。彼らの侵略もまだニッポンにはそれほど及んでいないようです。死者も数名のオーダーしか出ていない。
チキュウでは、彼らカチャリーチャ星人のことを、エイズウィルスと呼んでいるようですがね。
おっと、だいぶくっきりと見えてきましたな。ニッポンがはっきりとわかるでしょう、だんな。
もうじき着きますからね。
なに、だんなに似たような生命体の例はないかって……。
そうだねえ。探してみましょう。
うぅん。これなんか、似てるって言えば似てるけど、だんなとは大きさがまるで違うし。そう、だんなの数万倍はある。それに時代がかなり古いし。我社もかかわってないことだしねぇ。
いえ、ドルネイド星人の例ですけど。これなんか、ちょっと成功とは言い難いな。
ちょっとでか過ぎたんですな。
チキュー侵略の調査のために、ドルネイド星人の単体がチキューに接近したらしいんだけど、何の手違いか知らないけど、地球の重力につかまっちゃって、帰れなくなってしまった。
それ以来地球のまわりをぐるぐると回りっぱなし。
さっき見えてたでしょう。あれですよ。ツキと呼ばれている地球の衛星がドルネイド星人のなれの果てでね。
いや、気にしないで下さいよだんな。なんだか縁起の悪い話をしちまったなあ。本当に気にしないで下さいよ。大丈夫だから……。また顔色変えちゃって……。
さあ、もう着いた。
浜辺に降ろしますからね。
なに、私にも付いて来てくれって、それはなしですよ。私にお手伝いできるのはここまでですから。ええ。そういう規約ですから……。
はい、武器持って。使い方はわかってますよね。
それじゃ、三日後にまたここへお迎えにあがりますから。
それじゃぞんぶんにお楽しみを……
やれやれと、ひとまず本社に帰るとするか……。特に心配する事もないようだし。え。これ、これお客に渡したはずの武器のエネルギー・パッケージじゃないの……。まずいなあ……。

＊　＊　＊

「ええと。このへんかな。いくわよ。せえの」
「キャー。やったエミ。まっぷたつよ」
「えっほんとだ。やったあ」
「ちょっと、ユウコたち。それ、うちらの持ってきたスイカじゃないわよ」
「ほんとだ。やだあ。これ黒いしまがないわ。それにこの中味ぐちゃぐちゃよ。」
「ほんとだ、くさってる。やあーね。」
「エミ、ユウコ。こっちおいでよ。もう一回スイカ割りやろう。」
「うん、今度はめぐみからね。」



SF作家インタビュー
高齋（こうさい）正（ただし）さん



好奇心が ぼくのエネルギー

高齋正さんといえば、『カーSF小説』の第一人者。その作品からは、氏のぼう大な知識とロマンをうかがい知ることができます。そんな氏の少年時代を語って頂きました。

●プロフィール
車、写真、飛行船というテーマを中心に活躍するSF作家。現在は、飛行船に凝っている。

「ビー玉に鉄砲に野球。子どものころは、そういった、当時の子どもなら誰もがする遊びに興じていましたね」

こう話してくださった高齋さんですが、その目は今も、少年のよう――。

メカ好き少年

「中学、高校のころからでしょうかね、メカに非常に興味をもつようになったんですよ。ゲルマニウム・ラジオなんかよく作りましたね」

そして、高齋さんはラジコンに凝り、オートバイに凝り、メカのことならなんでもこいというほどの趣味人になっていきました。

「それでも大学を出た時には家業を継いだんですよ。しかし、時がたつと体がムズムズしてきましてね。どうしても〝外の飯〟が食べたいということで家を出たんですよ。」

こうして、高齋さんは一人イタリアに向かいました。目的は……特になかったそうで、しいて挙げれば氏の好奇心がそうさせたのでしょう。

転機になったイタリア行

「当時の日本は鈴鹿サーキットがやっと完成し、カーレースもチョボチョボという時代に、イタリアでは毎日のようにカーレースが行われていたんです。デザインといい、性能といい、ものすごいカルチャー・ショックを受けましたね」

今でこそ、車先進国といわれる日本ですが、当時は車は人を運ぶための道具に、ぐらいにしか考えられていませんでした。

「そして、イタリア行きがきっかけで洋書をとてもよく読むようになったんです。するとね、だんだん見えてくるんですよ。こりゃ、日本とはだいぶ状況が違うぞ、ってね。」

そのギャップに気づいた高齋さんは、無性に執筆意欲がわいてきたのだそうです。

「それまでも小説は趣味で書いていましたが、本格的に始めてみようと思ったのは、それからですね。友人に豊田さん（前号出）がいたのも助けとなりましたけれどね。」

カーレース小説〝誕生〟

こうして一年間ほどイタリアに滞在した後日本に帰り、書き出した小説が、長編本格カーレース小説『ホンダがレースに復帰（カムバック）する時』です。

「でも、これを書く時は苦労しましたよ。なにしろカー小説という分野がなかったものだから、ホンダへ取材に行ってもあまり相手にしてくれなくてね。でも、この小説が世に出た後は、理解がえられたので取材もやりやすくなり、資料も手に入り、軌道にのるようになりました」

こうして氏の小説すべては、多くの資料と実体験に基づくものとして人気を得ていったのです。

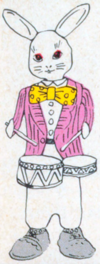
◆　◆

最後に、NG読者の皆さんへのメッセージをいただきました。

「つきなみですが、勉強や運動はしっかりした上でゲーム等をやるようにしてくださいね」

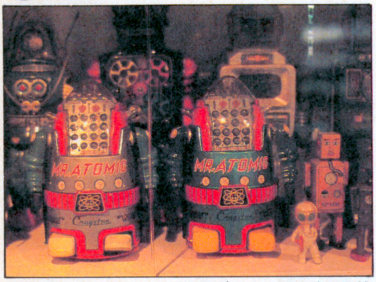
TOYS CLUB

■ TIN TOY MUSEUM IN YOKOHAMA ■



なつかしくって新しい
ブリキのおもちゃの世界





ミスター・アトミック、他ロボットたち。バッテリーで動く。頭部がチカチカ光ったり、歩いたりする。コレクターの間でも大変人気。(1950'S)



本物そっくりのブリキの車と、本物そっくりのドライブイン。世界は'50年代のアメリカ。入館するとすぐ目に入る。とてもおしゃれなジオラマ。



最近のTVCFなどによく登場したおもちゃたち。ゼンマイで動く。首をカタカタ動かし表情が変わる様子はとても楽しい。(1930'S)



今は昔の人気キャラクター、アトムや、エスパーやウルトラマンたち。



しぶい博物館内の様子。やわらかな白熱燈の下でおもちゃたちの表情は豊か。



中央の子供は、ゼンマイを巻くと、首を振りながら両手両足を交互に動かして、足の上のタイコが回転する。(1930'S)

TOYS CLUB

■ TIN TOY MUSEUM IN YOKOHAMA ■



トイズクラブの入口。イラストレーター秋山育氏のデザインしたかわいい看板が目印だ。

白い おしゃれな洋館は 夢のつまったおもちゃ箱

●不思議な魅力

ある人にとってはとてもなつかしく、ある人にとってはとても新鮮。楽しくって、おしゃれで、それでいてどこか郷愁をさそう。

そんな不思議な魅力のブリキのおもちゃ博物館が横浜にある。それはまだ今年の5月にオープンしたばかりの「トイズ・クラブ」。

山手の外人墓地のすぐ近く、かわいい白い洋館だ。

そこに広がるおもちゃの世界にまぎれこむと、タイムスリップしたような気分になる。まるで異次元世界。

展示されているおもちゃの数は、約3000点。その一つ一つの表情の豊さに、感動で胸がいっぱいになる。

●みんな日本製

そして、驚いたのは、このステキなおもちゃ達のほとんどが日本製だということ。

だけど、どうしてこんなに異国的な雰囲気のものが作れたのだろう。

北原さんに聞いてみると、いろいろ歴史を話して下さった。

日本人は器用だからと、アメリカ軍占領下時代、輸出用に作られていたという。また、1950年代は、日本の輸出品のほとんどがおもちゃだったともいう。

なるほどなあ、と思った。おもちゃは時代を映す鏡なのかもしれない。


中央の、チェックのシャツの人がオーナーの北原さん。
明るくてやさしくて少年の心を持ち続けている人。
彼は世界的に有名なティントイ コレクターの一人である。
(回りはＮＧスタッフたち)

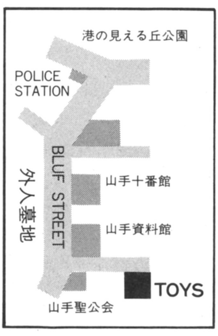
●名コレクター

この博物館のおもちゃは、北原さんが約10年間で集めたもの。これだけたくさん集めたにしては10年はむしろ短い。いったいどうやって、どこで集めたのかしら。

答えは意外と地味なものだった。狭い路地の奥の小さなおもちゃ屋さんの片隅とか、売れなくて捨てられそうになってるものを拾ってきたりとか—。

北原さんは、どこにあるかカンでわかるのだと言う。それは、コレクター北原氏の才能であり、そうさせるものはおもちゃへの情熱なのだ。

彼にはたぶん、おもちゃたちの呼ぶ声が聞こえるのだろう。



ブリキのおもちゃ博物館

〈北原コレクション〉

TOYS CLUB

■OPEN・AM11:00～PM8:00

〒231 横浜市中区山手町239

アメリカの家庭を思わせる広い芝生の庭。そこに遊ぶ愛犬オリバー。



●〈6月放送分のラジアメを聞いた皆さんへ〉番組内で言ってた「おもしろい名前のコーナー」でのヒット作はこれ。読み方を変えるとおもしろい「安瀬供載（やすせともの る）」。「安瀬供載（あせくさい）」→「汗くさい」となる。ちなみにこの安瀬くん、本当にあだ名が「汗くさ」なんだってさ。

ひろみ's ラジオWAアメリカン

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(日)	24:30
東北放送	(日)	23:00
茨城放送	(月)	19:30
栃木放送	(木)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	25:00
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:30
東海ラジオ	(日)	26:15
新潟放送	(土)	23:30
北日本放送	(土)	22:30
ラジオ大阪	(日)	17:05
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10
南海放送	(日)	24:00

今回は、NG編集長が、ラジアメの録音スタジオを訪問。スタッフの盛り上りを目の前にして、ますますラジアメのファンになってしまった！　さて、ラジオではわからないスタジオ内の状況をバッチリ公開しちゃおう。



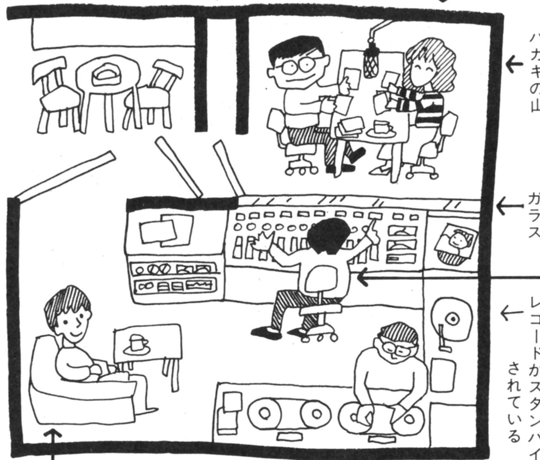
▲左は編集長。(いかん、こんなに堂々と出てしまった！)
右はステキな(?!)中村ディレクター。



編集しているところ



ひろみさんとつるまさんの本番前



これが録音スタジオだい！

上の図を見るとよくわかると思うけど、ひろみさんと、つるまさんのいる部屋の隣には、厚いガラスを隔てて中村ディレクターがいる。

ここから、スタート・OK、やり直しなどの指示が出るんだ。このやりとりは緊張感があってスゴイ。「だめだ、そこはやり直し！」なんてビシビシ言っている。こんなきびしさの中からあの楽しい番組ができてくるんだね。

こうして録音されたテープは、まさに職人技というべき素早さで編集され、1本の作品ができあがる。後は放送日を待つばかりだ。

もし、まだラジアメを聞いたことがなかったら、今度ぜひ聞いてみてね。



▲長野県
久保田 圭

▲つるまさんの後姿。正面はこのイラストのような顔です。お嫁さん募集中だよ。ご応募待ってます。



NG TALK

夏の太陽は遊び心を刺激する。遊びの計画できたかな？マッコウの今年の夏休みは、海の底へ挑戦もいいなって思ってる。君は何に挑戦する？それでは元気にNGTALK、いってみようか。

間違い電話に気をつけよう

ナムコが、あのアコムと間違えられるというのはNG3号で読みました。これは先日私がマッコウのテレホンインフォメーションを聞こうと電話をかけた時のことです。

おばさん「ガチャ、はい。もしもし？」

僕「あっ、すいません。間違えました。」

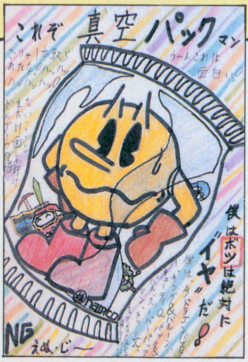
おばさん「え〜？　あー、あれね。アコムの…。」

僕「えっ、あ、いや、その…。」

ナムコを愛する私は言葉につまったのでした。みなさん、間違い電話には気をつけましょう。

●文京区　村上勝憲

これは社員も悩みのタネなんだ。よく感違いされるのよね。（マッコウ）



▲大阪府　大蔵英昭

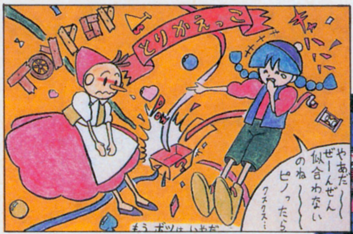
ぼくは「まっこ」

ぼくは、家族やいとこに「まっこ」と呼ばれています。マッコウさんと1字ちがいですね。

●岩手県　大川　誠

マコって呼ばれる子は多いけど、マッコってのはめずらしいネ。

（マッコウ）



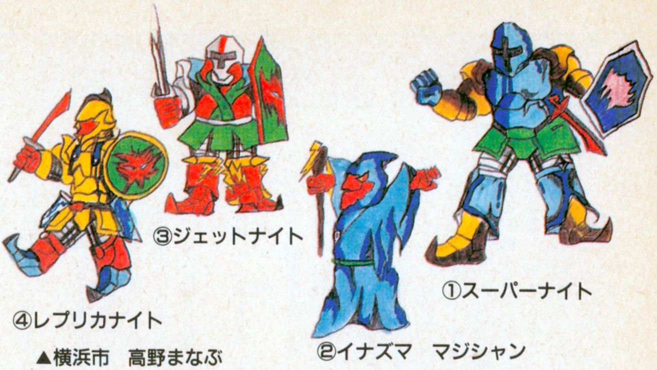
▲栃木県　水井琢磨

▼山形県　MASIY



①強い。マジカルソードにギルは、かなりダメージをうける。②イナズマを８方向にとばす強敵③レッドジェットブーツをはいている、ギルの倍の速さでせまる！④ギルに近い能力を持つ恐るべき存在。以上リターン　オブ　イシターのキャラクターを考えてみました。

まなぶ君。キャラの手のところをよっくご覧。ジェットナイト以外は手首のつき方が左右逆じゃない。ま、オリジナルを送って来たことで±60点ってトコかな。（マッコウ）



▲横浜市　高野まなぶ



▲兵庫県　小西由浩

部長になって！

こんにちは、マッコウさん。僕たち5年4組は、ナムコクラブというものを作りました。みんなでナムコグッズを集めたり、ナムコランドへ行ったり、ゲームの裏技を研究したりしているのです。

そこで、みんなからのお願いです。マッコウさん、僕たちナムコクラブの部長になってください。

●千葉県　野畑　稔

テレホンインフォメーションでも答えたンだけど…ゴメンネ。（マッコウ）

ルパンもナムコファン

この前「ルパンⅢ世ＰＡＲＴⅢ」の再放送を見ていた時のこと。なんと、その中でルパンがファミコンでゼビウスをやっていたのです。あの、天下の大泥棒ルパンⅢ世もナムコのファンだったんですねー。（本社から何本かナムコットが消えたりしませんでした？）

ちなみに彼は、アンドアジェネシスのところでやられてゲームオーバー。しかし音は、なぜかギャラクシアンでした。

「ルパン」のスタッフは、ゼビウスのカセットを持っていなかったのでしょーか？

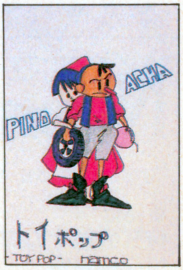
●大阪府　大石　隆一

これはうれしいご報告。あのルパン様がナムコのゲームをやってるなんて。

音を変えたのは、スタッフのジョークじゃないかな？（マッコウ）



▲京都府　下山真樹



▲福岡市　初田秀夫

ついてる僕

こんにちは。僕は最近けんしょうによく当たるんですよ。そいでもって、タッグマッチプロレスリングのアンケートハガキも送ってみたんです。そして、数週間後、ナムコからの郵便が届いたので急いで開けてみると、スペシャルタッグチームプロレスリングが入っていたんですよ。僕はうれしくって、うれしくって、友達に見せびらかしたら、みんないいなあと言っていました。

ナムコさん、ありがとう。

●静岡県　鈴木　誠司

その運の良さ、マッコウにも分けて欲しいナ。（マッコウ）

ＮＧ・ＴＡＬＫは、全国ネットで結ぶコミュニケーションスペースだ。ゆかいなお便りやイラストを待ってるよ。

FROM STAFF

山奥で死にかけた私を誰か助けに来て！
マーベルランドにて
（マッコウ）

夏になるとスイミング・クラブで特訓を受けていた私の血がさわぐ。「よし、今日は12時間続けて寝るんだ。いいな！」とコーチの声があがる。そう私は睡眠in'gクラブ代表選手。
（NAOMI）

うっとおしい梅雨もあがり、まちどおしいサマーがやってきたぜよ！　さあー海に山に、元気に遊びまくろうぜよ！
家にこもって、ゲームだなんて、**いかんぜよ!!**
（龍馬くん）

いやな性格でも仕事の出来る奴がいる。逆に人間的には好感が持てるが仕事はからきしという奴もいる。しかし、世の中はえてして仕事が出来る人間の方が評価されがちである。
（冨士）

新入社員のぶーすかです。ども、ヨロシク。
初めての編集作業に惑いながらも元気に生きておりやす。
（ぶーすか）

私のまわりにはプラモデルを作っているヤツが多い。なぜプラモを作るのか？　それは目の前にプラモデルが存在するからである。そいつは強迫観念となって彼等を襲うのだ。
（私はやめました。R☆エディタ）

13号でアンケートをとった結果、約1000人のうち、女の子からのハガキはたったの7枚。う～ん寂しいヨ。ちなみに8月25日は、ボクの誕生日ですので、女の子からの写真入りプレゼントまってます。（AB）

SFア誌当選の皆様、同封された奇妙なメッセージは、㊞係・S子のたんなるドジミスです。お騒がせして申し分けございませんでした。いつもおたよりありがとう！S子の本名はおすぼうずと申します。（S子）

ややっ、おかしい。にっちゃんやまかちゃんはどこへ？
そしてこのブースカとABって何だろう、と気づいた人はいるかな？　さて、久々のメンバーチェンジなのだ。さて、編集室の運命は、バベルズ・手嶋ブースカの努力にかかっている。明日のNGやいかに！（編集長UNI）



13号ビッグ・プレゼントのアンケート・結果報告!!

たっくさ～んのアンケートハガキどうもアリガト。そこでダ、アンケートの結果報告なんぞをやってしまおう。



アンケートの中に『1ヵ月のおこづかいは？』という設問があったのをご存知かな？
この平均がなんと2593円。意外にもらってないねー。これだとNGが月刊・有料化になった時に少しばかり不安だなあ。でも、買ってくれるよね。
それと、月刊賛成が96%。うわーい、スッゴイ数字だ。こりゃ、なんとか月刊にしないとね。期待しててておくれ。
P・S　一人で60枚もハガキをくれた子がいたのダ。おいおい、アンケートは一人一通あれば充分なんだョ。プレゼント付きだからって力まないでくれるかな。

NG第14号
昭和61年7月25日発行
●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒146東京都大田区矢口2-1-21

●ナムコット情報局 **高松支局開設**
もうご存知の方も多いかな！
☎東京03-756-7651 開局は、平日夕方6時から翌朝9時まで。日曜・祭日は1日中。
☎高松 0878-31-7651 開局は、年中無休の24時間。

NG増刊号**マッコウのテレホンインフォメーション**
東京 ☎ 03-758-6661

〈ナムコオリジナルグッズ入手方法〉

①このページの品名と裏の写真をよく見て、注文する商品を決めて、合計金額を出します。
(郵便手数料も合計するのを忘れずに！)

②お金を持って郵便局へ行き、「**振替用紙**」をもらい、下記のことを記入して下さい。

●口座番号の欄／東京5-193008　●加入者の欄／**㈱ナムコ**

●振込者の欄／あなたの**住所・氏名・電話番号**(絶対記入)

●裏の通信欄／**注文商品**(番号だけではなく品名を記入すること)**・個数・サイズ・合計金額**を明記。
(これを忘れると商品が送れなくなってしまいます。)

③全ての記入が済んだら、「**振替用紙**」を窓口へ提出して、お金を払う。商品は2～3週間位で届きます。
※尚、切手による受付はしておりません。

〈お問い合せ先〉
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5㈱ナムコ
キャラクター商品係
(03)756-2311

	品名	価格	数量	金額
1	メトロクロス下敷	200		
2	ドルアーガ下敷	200		
3	パックランド下敷	200		
4	グロブダー下敷	200		
5	ドラゴンバスター下敷	200		
6	ゼビウス下敷	200		
7	モトス下敷	200		
8	スカイキッド下敷	200		
★9	トイポップ下敷	200		
★10	イシターの復活下敷	200		
11	パックマントレーナー(L・M・S)	3,900		
12	パックマンカンペンケース	350		
13	パックマンフロートキーホルダー(赤・青・黄・白)	350		
14	パックマンTシャツ(L・M・S)	1,800		
15	パックマンキャラクターキーホルダー	350		
16	パックマンレポート用紙	200		
17	マッピーTシャツ(L・M・S)	1,500		
18	マッピーキャラクターキーホルダー	350		
19	ゼビウスTシャツ(フリーサイズ)	2,300		
20	ゼビウスカンペンケース	500		
21	ゼビウスノート	200		
22	ソルバルウキャラクターキーホルダー	350		
23	ギルキャラクターキーホルダー	350		
24	ポストカードセット(6枚組, Mクロス, ドルアーガ他)	300		
25	ナムコTシャツ(フリーサイズ/ピンク・ブルー・グリーン)	1,800		
26	ナムコキーホルダー	1,000		
27	ゼビウス定規(15cm)	150		
28	ゼビウス鉛筆(3本セット)	200		
29	ゼビウス消しゴム(3ケセット)	200		
30	ゼビウスポストカードセット(6枚組, ソルバルウ, グロブダー他)	300		
31	スカイキッドシール	200		
32	ゲームロゴタイプステッカー	400		
郵送手数料	商品代金 5,000円以下	400		
	商品代金 5,001円以上	700		

※このページは代金の計算に使い、注文は必ず郵便振替でお願いします。

★印のついている商品は新製品です。

namco ORIGINAL GOODS



VIDEO GAME MUSIC
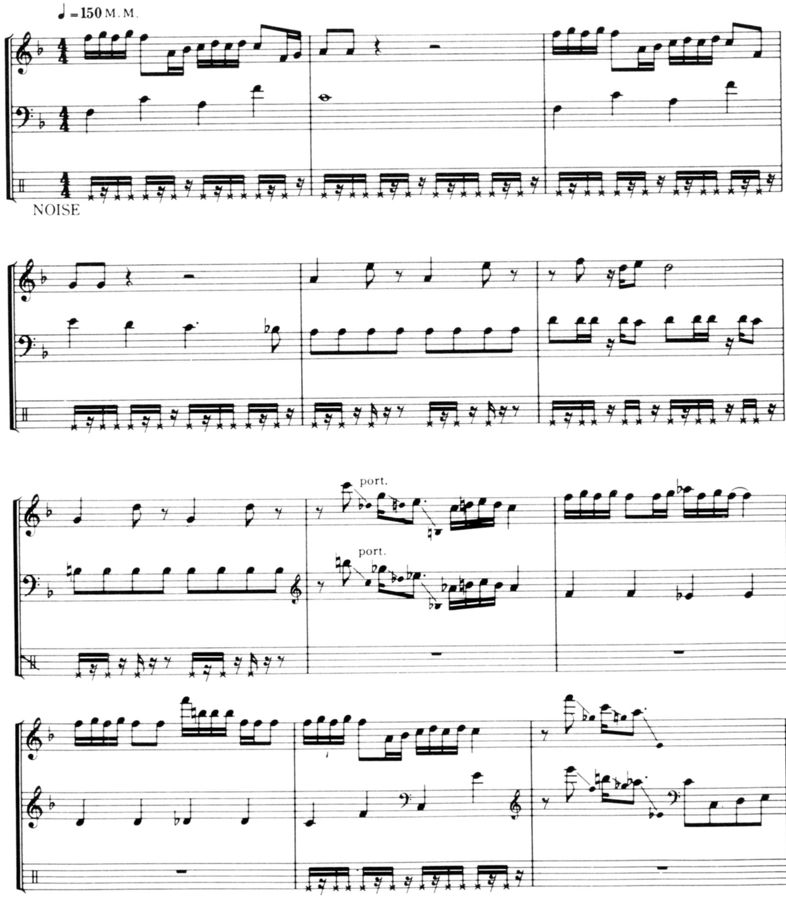


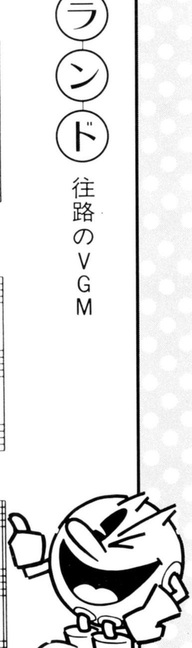
「ビデオ ゲーム グラフィティ」に、VGMファンからうれしいお便りが続々！

13号でご紹介したナムコのゲームミュージックのレコード、「ビデオゲームグラフィティ」には、たくさんの感想や意見をどうもありがとう。
全体にとっても良かったよって人や、A面は好きだけどA'面はキライだって人などイロイロだね。
なかでも多かった意見のひとつが、"なぜパックランドが入ってないの？ぜひ入れて下さい"というもの。
そうなんだ。とってもいい曲なのに入っていないんだよね。
そこで少しだけなんだけど、楽譜をこのページでご紹介。
その他には、アタリゲームのゲームミュージックのレコードを出して欲しいという意見もあったよ。
とにかく最近、VGMファンの多さにはびっくり。皆さんのご期待に応えるべく、がんばらなくては！　これからもナムコのVGM、よろしくネ。

パックランド

往路のVGM





NG 第14号 昭和61年7月25日発行 発行(株)ナムコ NG編集室 〒146 東京都大田区矢口2-1-21

